REVISTA AÑO 3/ N°9- ENERO-FEBRERO-MARZO DE 2023

ACASIO
INFOGRAFIC.CA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

Esto es VENEZUELA

1923-2023: 100 AÑOS DE HISTORIETA VENEZOLANA

9

SUMARIO

En portada:
Ilustración: Esto es Venezuela, de Arfir.

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 3 NÚMERO 9.
Enero-Febrero-Marzo de 2023.
Publicación trimestral.

Editorial.....3

Flash noticioso.....4

Cómic de autor: Tibisay, de Carlos Cruz Diez.....8

La silla coriana como elemento iconográfico en la historieta Pinocho, de Leo, por Osman Acasio.....10

Ficha del personaje: Puño Patriota, de David Madrid.....11

Cómic de autor: Madre India, de María Guadarrama -Guada.....12

Cómic de autor: Dementia, de Jesús Pulido.....16

Reseña Churana. Versos o flechas, por Osman Acasio.....18

Cómic de autor: Mute, de Leonardo González.....19

Pescando truchas electrónicas. Veamos cuanto pesa, por Osman Acasio.....20

Tiembla Superman que aquí están Kalimán y el Santo, por John Mulder.....22

Reseña Escuadrón Miranda. Destrucción en el lago, por Osman Acasio.....25

Cómic de autor: Suyai. Un día en la selva, de DAM.....26

Ilustración constructiva. Tiestos en revolución. Anastilosis Virtual de Vasijas Originarias, por Enrique Acasio.....29

Reseña Interpretación crítica del cómic, por Osman Acasio.....33

Prologueando.....34

Entrevista a un historietista: Sammy Rodríguez nos enseña el mundo de los cómics, por KC.....35

Mitos y costumbres del Falcón de antaño. La estética en nuestras mujeres de antaño.....37

Cómic de culto: Década de los 70´s. Alado y los Bucaneros, Capítulo 2 de 8, de Ángel Parra.....39

El comic en Venezuela: un recorrido de casi 100 años, por Hernán Vernáez.....41

Cómic de culto: Década de los 80´s. T-M1, Capítulo 1 de 2, de Rodolfo Hernández.....44

Paso a paso. Esculpiendo un trofeo, por Osman Acasio.....48

Cómic de autor: Contemplor, de Omau.....52

Composición visual perfecta. Divina proporción: Fibonacci y el número áureo.....58

Cuento corto. El diario de Etienne, de Jesús Pulido.....61

La nueva tendencia de implementar el uso de IA para crear cómics, por Osman Acasio.....62

Cómic de autor. Rebullones zeta. Capítulo 8. Escribiendo sobre Rebullones Zeta, de Acasio.....65

Ilustración científica. Dibujo arqueológico: tiestos y figuras, por Enrique Acasio.....67

Galería Hallaco.....72

Galería IGC.....78

Galería Paleoarte.....81

Galería Diseño de personajes.....82

Galería Arte urbano.....83

9

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 3 NÚMERO 9.
Enero-Febrero-Marzo de 2023.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Se presenta un nuevo año, y se hace acompañar de una nueva entrega de su revista favorita dedicada al cómic y las ilustraciones de Venezuela. Esta nueva edición de la revista pretende afianzar las bases sentadas en el año anterior y, con nuestros colaboradores, seguir tratando temas relacionados con el noveno arte. Se mantiene el formato de revista Reader Digest, donde se estará presentando articulos y entrevistas publicados en otros medios como impresos, portales web y fanzines. Asi como se publicará material totalmente inedito, escrito para este magazine. Tambien se mantiene la prioridad de destacar lo nuestro, presentando cómic e ilustraciones hechos en Venezuela, con contenido nuestro. A aquellos que quieran colaborarnos con historietas, no nos envien cómics protagonizados por DeadPool teniendo aventuras en Caracas, o Wolverine tomando un mate en la pampa de Argentina. Sean más creativos que eso.

Concerniente a este nuevo año entrante, el año 2023 es el año donde el cómic venezolano nuestro cumple sus 100 años de historia. Tal datación obedece al primer cómic publicado en Venezuela, el 24 de abril de 1923, producto de la mente creativa de Leoncio Martínez -Leo y su obra "Vida y aventuras de Pinocho" o "Hazañas de un muñeo de madera". Cómic que hace vida de forma periódica en las páginas de la revista Fantoches. Por tal motivo, los que nos movemos en este fascinante mundillo y defendemos a ultranza este noveno arte nuestro, celebramos con bombos y platillos por tan importante fecha. Por ello, encontrará en las páginas de la presente edición, artículos relacionados con la temática como el ensayo El cómic en Venezuela: un recorrido de casi 100 años, escrito por Hernán Vernáez, un estudioso del tema; o el ensayo La silla coriana como elemento iconográfico en la historieta pinocho, de leo; de mi autoría.

Asi pues, esperando que puedan encontrar en esta revista, contenido de su agrado, en donde le traemos variedad, noticias, opinión, entrevistas, reseñas de cómics, proyectos en puerta, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más. Como siempre, un número muy variado, que esperamos quienes trabajamos en él, disfruten de su contenido tanto como nosotros disfrutamos en su elaboración.

Gracias por el interés, y hasta la próxima.

Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

100 AÑOS DE HISTORIETAS

El año 2023 es el año cuando el cómic venezolano nuestro cumple sus 100 años de historia. Tal datación obedece al primer cómic publicado en Venezuela, el 24 de abril de 1923, producto de la mente creativa de Leoncio Martínez -Leo y su obra "Vida y aventuras de Pinocho" o "Hazañas de un muñeco de madera". Cómic que hace vida de forma periódica en las páginas de la revista fantoches.

LA SAGA DEL SOL

El historietista Wilfredo J. Pérez -Wilustrador publica su cómic Saga del Sol. Hija de la serpiente. Historieta a color, 15 páginas, protagonizada por el contrabandista Kaaury y su cínica llama Qüypa, disponible en el portal panacomic.com.

TALLER SOLO PARA CHICAS

La caricaturista e historietista falconiana María Guadarrama -Guada dicta el taller Abre los ojos Princesa. Herramientas creativas para el bienestar y empoderamiento femenino. El taller persigue cuestionar de manera consciente la idea del amor perfecto y las relaciones ideales que se aprende de los cuentos de hadas. Dictado el 25 de enero, en las instalaciones del Hotel Mirasol, Punto Fijo, Venezuela.

EL CINE NACIONAL DE ANIVERSARIO

El 28 de enero se celebra en Venezuela el 126 aniversario del cine nacional, y para conmemorar tan importante fecha, la agrupación PANA (Programa Amigos del Noveno Arte) en conjunto con la Fundación Cinemateca Nacional, publica la tercera y última entrega de su propuesta historietística Cinema Cómics Volumen 3. Historietas que nos narran la historia del cine venezolano, contado de una manera amena y educativa. Las tres entregas se encuentran disponibles en el portal Panacómic.com.

CITAS SABIAS

"He decidido honestamente que el cómic es un arte por si mismo. Refleja la vida y los tiempos de una forma más precisa y actualmente es más artístico que las ilustraciones de los magazines, dado que es enteramente creativo. Un ilustrador trabaja con cámara y modelos; un artista de cómic comienza con una página blanca de papel e inventa su propio negocio: es guionista, director y artista a la vez."

Alex Raymond.
Historietista creador de obras como Flash Gordon, Jungle Jim, Secret Agent X-9 y Rip Kirby.

"¡Hacer un cómic! Crean que no es tan fácil como se vé. El disfrute de muchos es la frustración de pocos. Sin embargo, toda gran acción tendrá una buena recompensa ."

Alcides Marcano -DAM.
Historietista caraqueño creador de obras como Suyai, Varona, Sonrisa, Araña Blanca y Nación A.

"Yo creo eso, en el cómics, la estilización es tan importante como la ilustración principal."

Bob Kane.
Creador de Batman.

PREGUNTA DE NUESTRO INTERES

¿CUAL ES CONSIDERADA LA PRIMERA HISTORIETA DE CIENCIA FICCIÓN DE VENEZUELA?

Referente a la primera historieta venezolana de ciencia ficción producida en el país, del que se tenga registro, existen investigadores que catalogan a **Alado y los bucaneros**, del historietista **Angel Parra**, publicada en 1974 en las páginas de la revista Tricolor como la primera historieta de ciencia ficción publicada en Venezuela. En el cómic asistiremos a ver barcos voladores que surcan el espacio. Por el contrario, adversa a esta postura, otros investigadores sostienen que antes de Alado y los Bucaneros, de Parra, ya existía un precedente de cómic de ciencia ficción que se publicara en 1972 en las páginas de la revista Meridianito y que lleva por título **Capitán Guayana**, de **Julio López -Hallaco**. En sus páginas, igualmente asistiremos a ver viajeros intergalacticos, viajes espaciales a grandes distancias años-luz, y tecnología de punta. Sin embargo, contrario a todo lo planteado, realmente existe una historieta de ciencia ficción precursora, publicada en Venezuela, en la década de los sesentas. Se trata del cómic **"Una extraña historia de ficción científica. La extraordinaria máquina del Profesor Van Romulik"**, del historietista **Rubén Monasterios** (*), publicado en 1961, tanto en "Joven Guardia", como en "Juventud Rebelde", ambos periodicos de la juventud comunista de Venezuela, de circulación clandestina.

***Fuente: El humorismo gráfico en Venezuela , de Ildemaro Torres.**

FLASH NOTICIOSO

DAM SE ENCUENTRA ACTIVO

El historietista caraqueño Alcides Marcano - DAM anuncia en sus redes sociales el estar trabajando arduo en un nuevo proyecto gráfico que estará presentando muy pronto. No adelantó título ni detalles al respecto. Al pendiente con esta nueva propuesta historietística.

EL ARTE DE ADUIN NOS CUENTA LA HISTORIA DEL CÓMIC EN VENEZUELA

El historietista marabino residenciado en Ecuador, Aduin Nava, publica en su canal de youtube El arte de Aduin, el video Historia del cómic en Venezuela, presentado en cuatro partes. Videos donde Nava nos hace un recorrido en orden cronológico por la historia del arte gráfico secuencial producido en nuestro país, de la mano de un panel de estudiosos de este arte como Rongny Sotillo, Yuri Paz, Wilson Ruiz, Jesús Torrealba y Hernán Vernáez. Al pendiente con una quinta entrega que viene en camino.

EXPOSICION PARA CELEBRAR EL PRIMER SIGLO DE LA HISTORIETA VENEZOLANA

El Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) y la Galeria Plurarte proyectan La Exposición y Venta de Arte: Pinocho, una aventura de 100 años (1923-2023) a presentarse en la Galería Plurarte del Cafetal , Caracas, a partir del 26 de marzo al 30 de abril del año en curso, con posibilidad de replicar en otros espacios. La expoventa girará en torno a productos y artesanias relacionados con el Pinocho de Leo. Arte en formato libre, desde pieza textil, serigrafía, grabado, escultura, orfebrería, entre otros.

HÉROES ANTIDILUVIANOS

El historietista Acasio anuncia en sus redes el estar trabajando en un nuevo proyecto historietístico llamado El escuadrón Paleojurásico, un cómic crossover que nadie esperaba pero que seguramente muchos querran leer.

CITAS SABIAS.

"Las personas que no cultivan un arte en forma profunda siempre preguntan al artista creador de donde surge su obra. Eso no tiene respuesta. Es como preguntarle a un manzano de donde le surge sus manzanos."

Alejandro Jodorowsky. Novelista, dramaturgo, poeta, ensayista, actor, director teatral, guionista y director de cine, mimo, marionetista, compositor de bandas sonoras, escultor, pintor, escenógrafo, guionista de cómics, dibujante, instructor del tarot, psicoterapeuta y psicomago.

"A diferencia del cómic, los caricaturistas abordan más temáticas sociales y se caracterizan por inclinarse más hacia la crítica y la política partidista."

Sammy Rodriguez. Historietista y editor de la revista Venezuela en Cómics.

"Pensamientos sin contenidos son vacíos; intuiciones sin conceptos son ciegas".

Immanuel Kant. Gran filósofo prusiano de la Ilustración europea.

FLASH NOTICIOSO

LA CAZADORA ESTÁ DE ANIVERSARIO

La historieta falconiana Cazadora de monstruos está de aniversario, cumpliendo 10 años desde su creación. Por tal motivo, su autor, el historietista Acasio, publica un ebook compilatorio presentando 10 historietas autoconclusivas en 160 páginas. El libro **Cazadora de monstruos 10mo Aniversario. Volumen 1 de colección** se podrá adquirir por la módica suma de 3 dolares americanos. Libro en formato pdf que incluye Pin Ups y Fanarts de ilustradores colaboradores. Para pedidos: **acasiooe@gmail.**

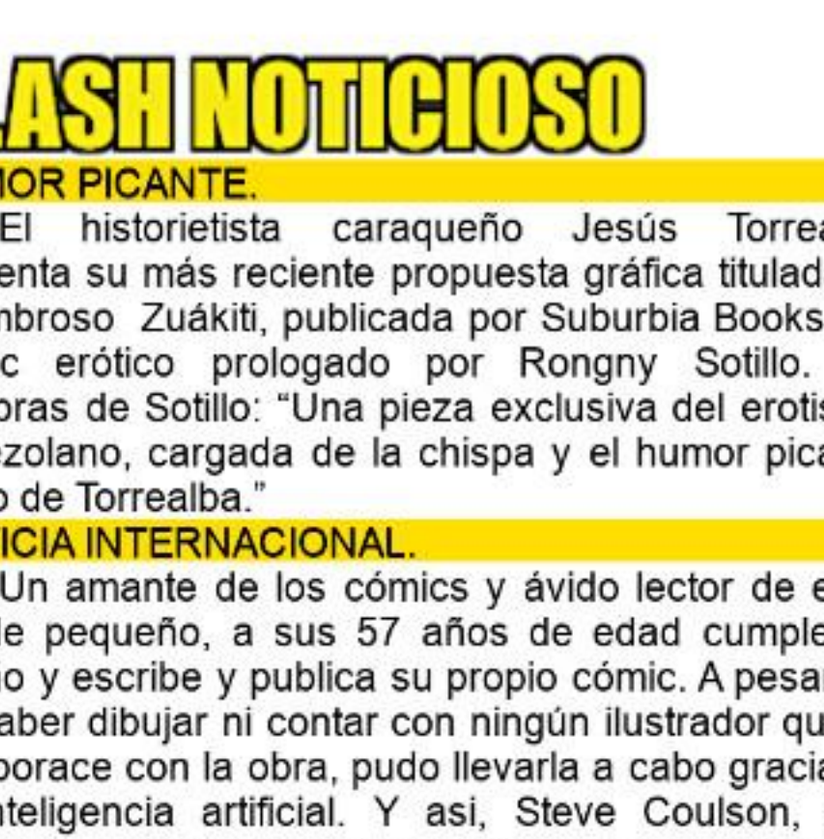
FLASH NOTICIOSO

HUMOR PICANTE.

El historietista caraqueño Jesús Torrealba presenta su más reciente propuesta gráfica titulada El asombroso Zuákiti, publicada por Suburbia Books, un cómic erótico prologado por Rongny Sotillo. En palabras de Sotillo: "Una pieza exclusiva del erotismo venezolano, cargada de la chispa y el humor picante típico de Torrealba."

NOTICIA INTERNACIONAL.

Un amante de los cómics y ávido lector de ellos desde pequeño, a sus 57 años de edad cumple su sueño y escribe y publica su propio cómic. A pesar de no saber dibujar ni contar con ningún ilustrador que le colaborace con la obra, pudo llevarla a cabo gracias a la Inteligencia artificial. Y asi, Steve Coulson, con ayuda de Midjourney publica su libro de antología The Bestiary Chronicles (2022) consistente de tres comic: Exodus, Summer Island y la lección. Cómics disponibles de forma libre en su portal oficial.



Campaña de ¡Hallaco! para promocionar al Estado Falcón como polo turistico.

MEME INTERNÁUTICO

Por El internáuta fantoche

Tibisay (1949), un cinegrama de Carlos Cruz Diez, basada en una leyenda de los Andes, escrito por Don Tulio Febres Cordero. Cómic publicado originalmente en Tricolor Número 1, marzo de 1949.

TIBISAY

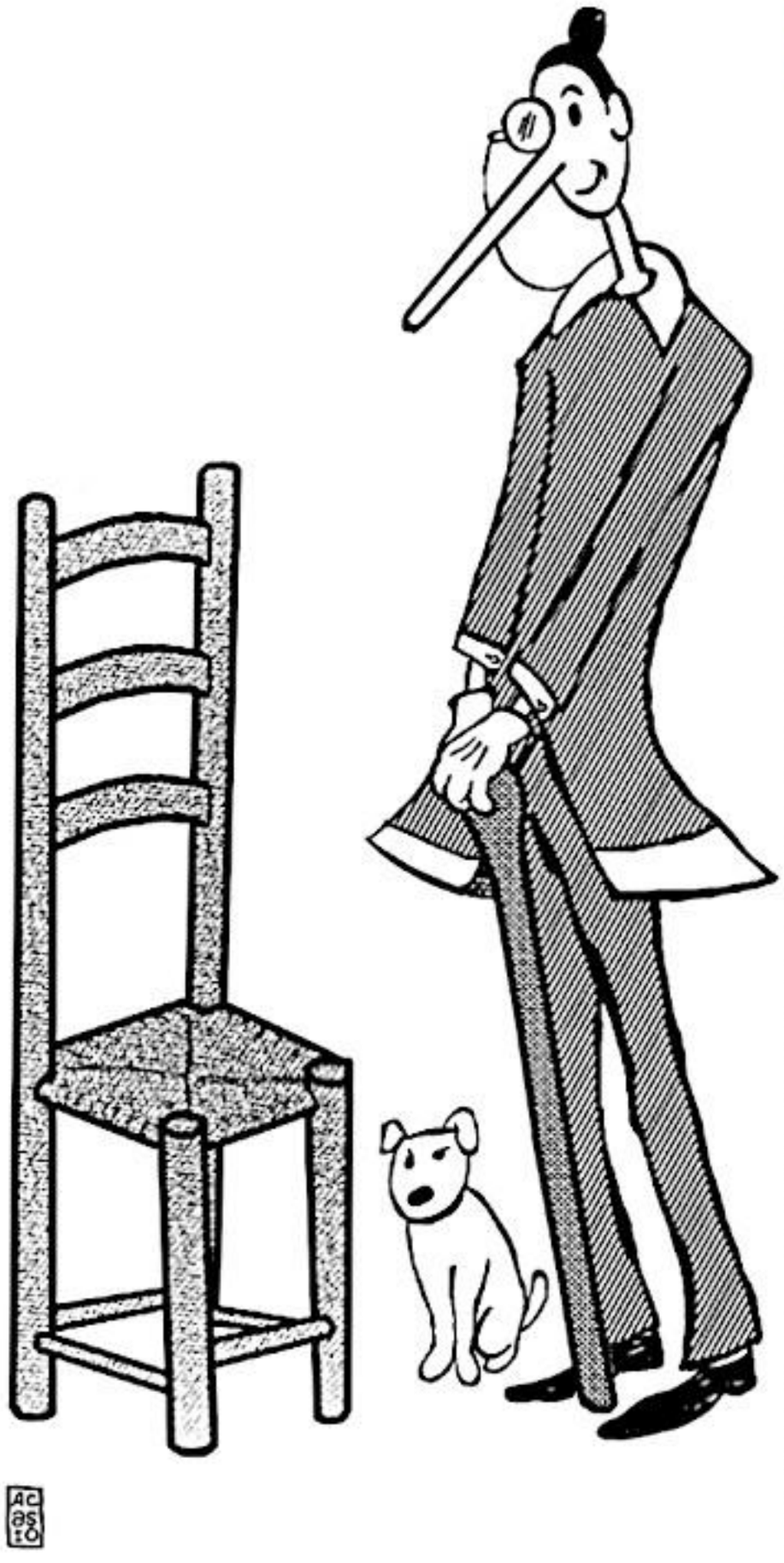
POR CARLOS CRUZ DIEZ.

Tibisay (1949), un cinegrama de Carlos Cruz Diez, basada en una leyenda de los Andes, escrito por Don Tulio Febres Cordero. Cómic publicado originalmente en Tricolor Número 4, junio de 1949.

TIBISAY

POR CARLOS CRUZ DIEZ

Tibisay (1949), un cinegrama de Carlos Cruz Diez, basada en una leyenda de los Andes, escrito por Don Tulio Febres Cordero. Cómic publicado originalmente en Tricolor Número 4, julio de 1949.



LA SILLA CORIANA COMO ELEMENTO ICONOGRÁFICO EN LA HISTORIETA PINOCHO, DE LEO.

Por Osman Acasio.

Pinocho, en la versión criolla de Leoncio Martínez –Leo es una historieta que fuese publicada semanalmente en FANTOCHES. Debutó por vez primera en el número 2, de fecha 24 de abril de 1923, con el título "Vida y aventuras de Pinocho" o "Hazañas de un muñeco de madera". Alejado del clásico cuento del escritor italiano Carlo Collodi, este Pinocho criollo fue concebido a partir de un tolete de madera de manos artesanales de un carpintero larguirucho llamado Rufo Lombriz. Contrario a su predecesor italiano, el pinocho de Leo no se hacía acompañar de "Pepe Grillo" que le servía de conciencia, sino por Petipuá un simpático perrito que no tardó en hacerse popular entre sus lectores. Como bien lo señala Ildemaro Torres en su libro El humorismo gráfico en Venezuela: "Pinocho, exponente risueño y saltarín de la fresca inventiva de LEO, fue acogido con particular amor por los lectores; a él le fueron dedicados poemas y piezas musicales, y su nombre le fue dado a muchos productos industriales."

Como renombrado carpintero virtuoso capaz de darle vida a un pedazo de madero, Rufo Lombriz se enaltece construyendo sillas de madera de diseño coriano, (oriundo de nuestra tierra falconiana,) tal como lo refleja su autor Leo en la publicación de 1923. En la primera viñeta de la historieta se muestra una silla de manufactura artesanal con un letrero que reza: "Silla coriana premiada en los concursos de la hacienda."

La silla coriana como mueble de madera elaborado por los artesanos tradicionales es la que mejor se ha mantenido a través de los años. Es confeccionada en La Vela de Coro totalmente a mano, en madera de cardón (una especie que abunda en la región). Una típica silla que no falta en los hogares más tradicionales (y mientras escribo estas líneas lo hago sentado en una de ellas, compañera de escrituras por años) y que es protagonista en la historieta Pinocho en la escuela, donde el travieso niño de madera encola la silla de su maestro de clases, quien se queda pegado a ella. Aparece la silla coriana también en la historieta Bautizo de Petipuá, publicada el 6 de noviembre de 1923. Desde sus primeras publicaciones, el mueble coriano hace constante acto de presencia como un protagonista más del reparto, convirtiéndose en un elemento iconográfico presente en los pictogramas de la historieta pinocho, del maestro Leoncio Martínez –Leo. Así entonces, tanto la silla coriana como el personaje de historietas Pinocho de leo, resultan en productos bien hechos en Venezuela.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo publicado originalmente en el blog Sobre ilustraciones y cómics, el 14 d e junio de 2018.

FICHA DEL PERSONAJE.

PUÑO PATRIOTA.

Hay rumores en las calles. Las personas hablan de un hombre que viste la bandera. Un hombre con fuego en los puños que nos vigila a todos. Un hombre al que no le importan las reglas, la ley. Dicen que él esta sobre todo eso cuando se trata de mantener en su lugar a las personas que dañan la sociedad. Si ese hombre tricolor de puños de fuego es piadoso, ese lugar es la prisión. Si no lo es, el malechor no tendrá lugar a donde ir, excepto a uno solo. Y permanecer allí, sepultado por siempre.

SOBRE EL CÓMIC DE PUÑO PATRIOTA:

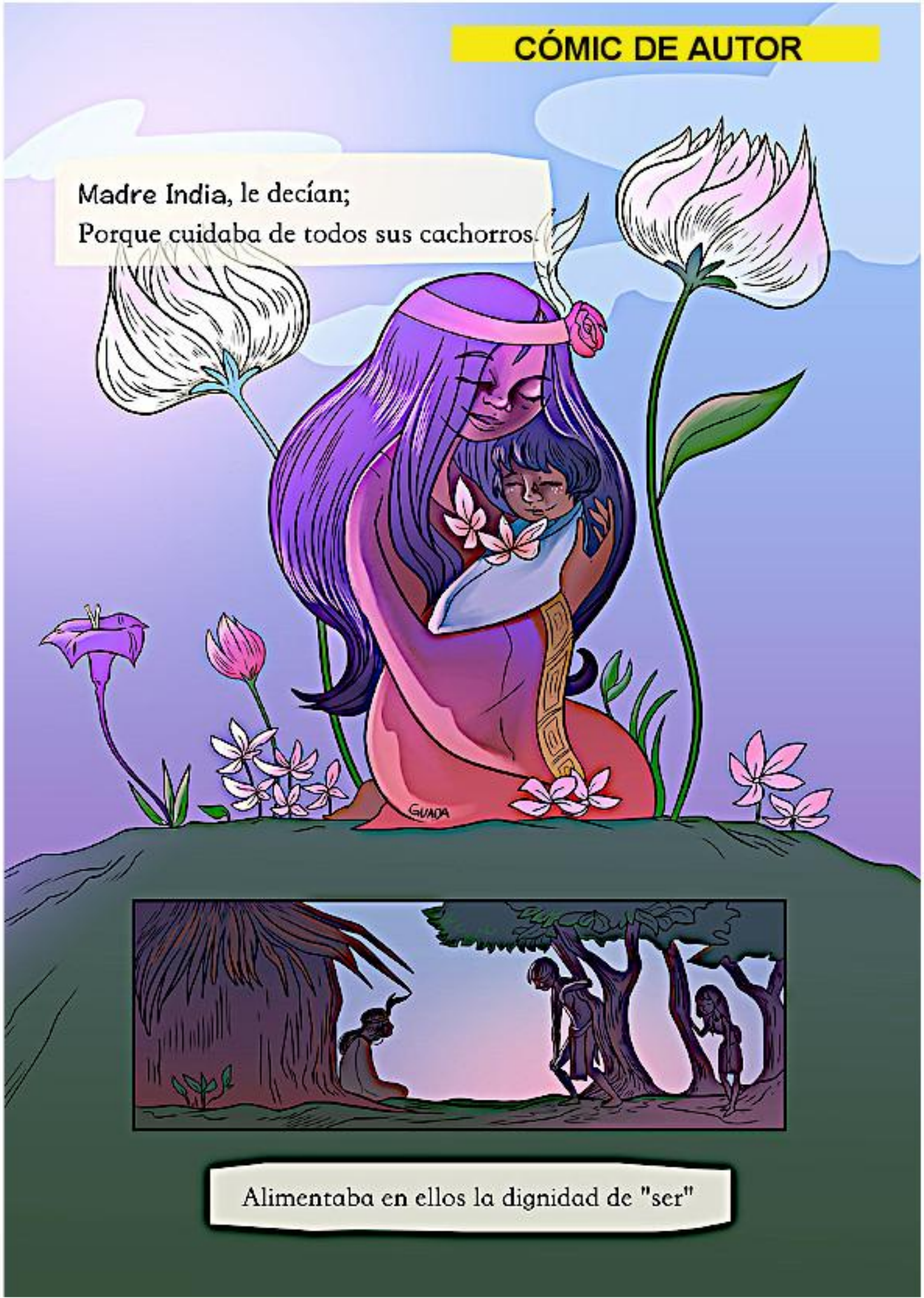
Puño Patriota, es un personaje de historieta obra de un ilustrador e historietista de Cumanacoa, Estado Sucre, llamado David Madrid. El alter ego de Puño Patriota es Victor Cortéz, un luchador de inmensa fama y fortuna que decide convertirse en un superhéroe, luego que la gran vigilante heroína de su mundo a quien tanto admiraba, es asesinada por el crimen organizado. Rindiendole un tributo, Cortez invierte todo su dinero para continuar con el legado de justicia dejado atrás por esta heroína.

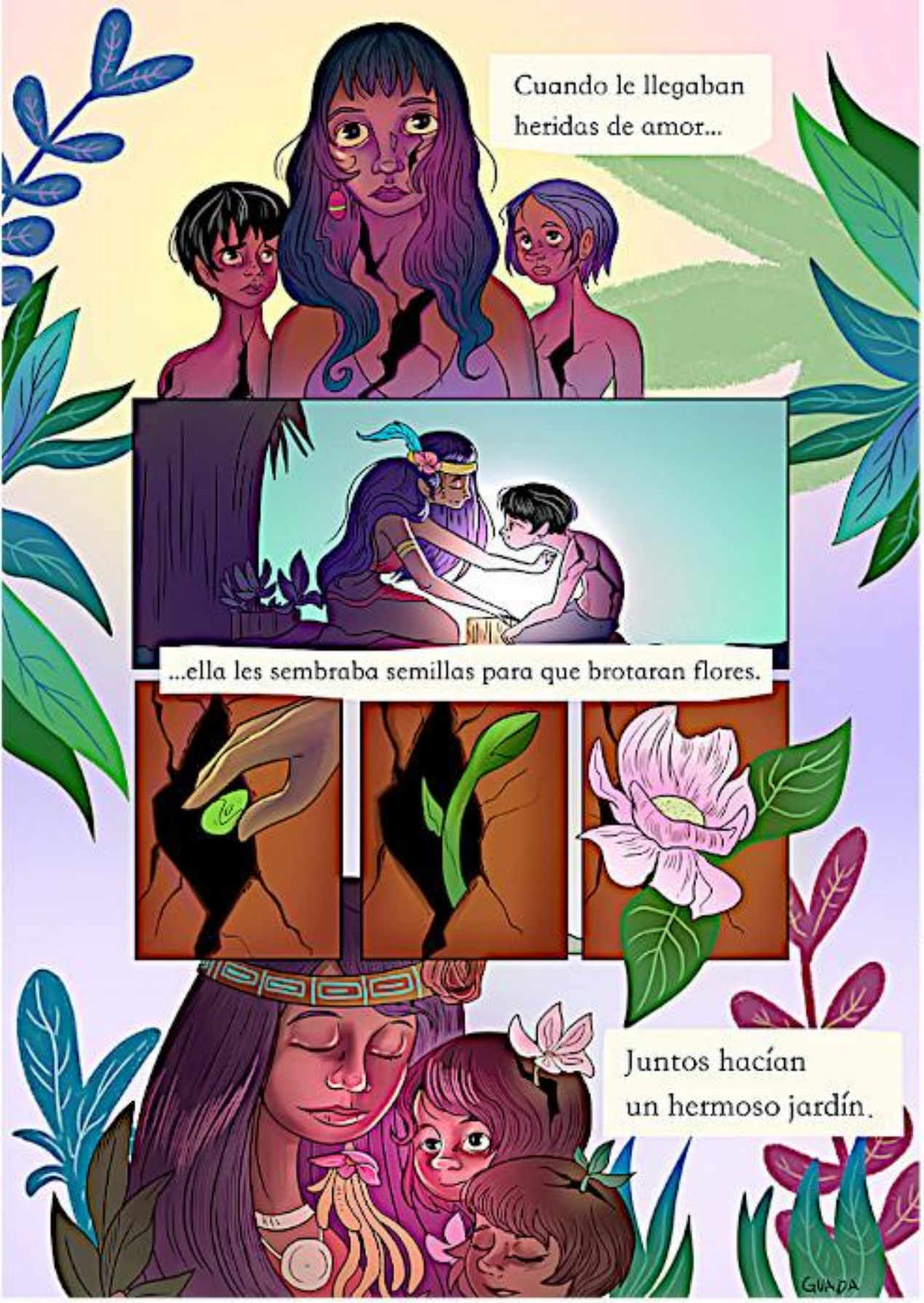
Puño Patriota ha hecho acto de presencia en las páginas del cómic Puño Patriota, One Shot (2017), escrito y dibujado por el artista trujillano RY Jimenez, basado en el personaje de Madrid. Así como en las páginas del cómic Crisis Dimensional (2019) donde trabaja en dupla con Capitán Venezuela, de Edwin Arrieta.

PALABRAS DEL AUTOR:

Cuando decidí crear a Puño Patriota, sinceramente no tenía conocimiento de la existencia de otros personajes parecidos, de otros superhéroes venezolanos. Luego que Puño Patriota fue visto por primera vez, las reacciones del público fueron variadas, comentarios buenos y malos, críticas constructivas y destructivas, pero conseguí apoyo de mucha gente. Por estos comentarios supe que no era el único en la movida de crear superhéroes. Conocí a varios autores, entre ellos al pana Edwin Arrieta. Al principio pensé que podríamos tener disputas o inconvenientes por el parecido estético de su personaje Capitán Venezuela y el mio, ya que muchas veces eran confundidos el uno con el otro. Pero contrario a lo que esperaba, Edwin mostró mucho interés por mi personaje y viceversa, tanto así que pienso que cada uno a contribuido en el desarrollo del personaje del otro.

Madre India (2017), escrito e ilustrado por la historietista falconiana María Guadarrama - Guada. Historieta publicada originalmente en formato webcómic en el portal oficial de su autora www.theunspokentruth.net.



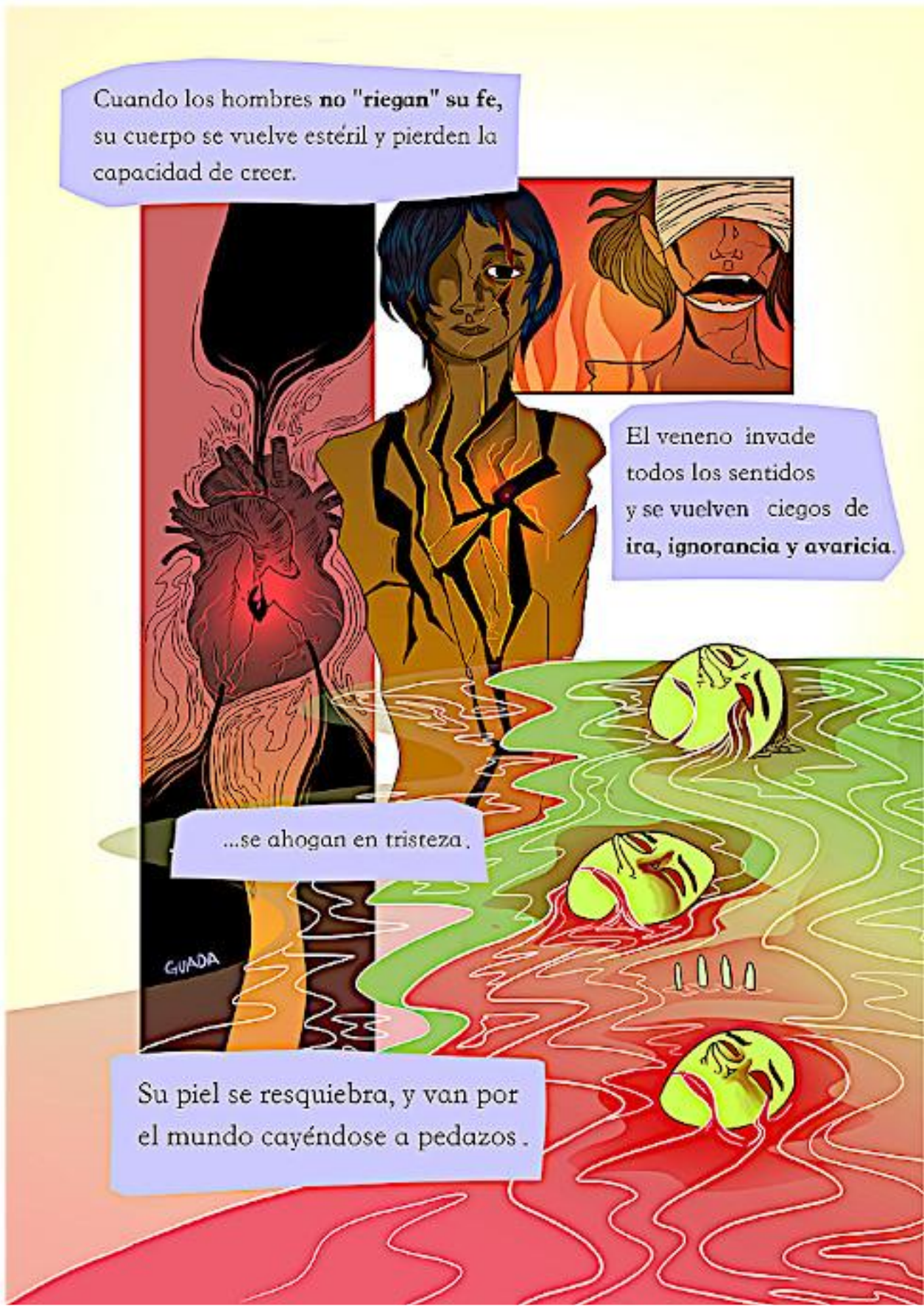


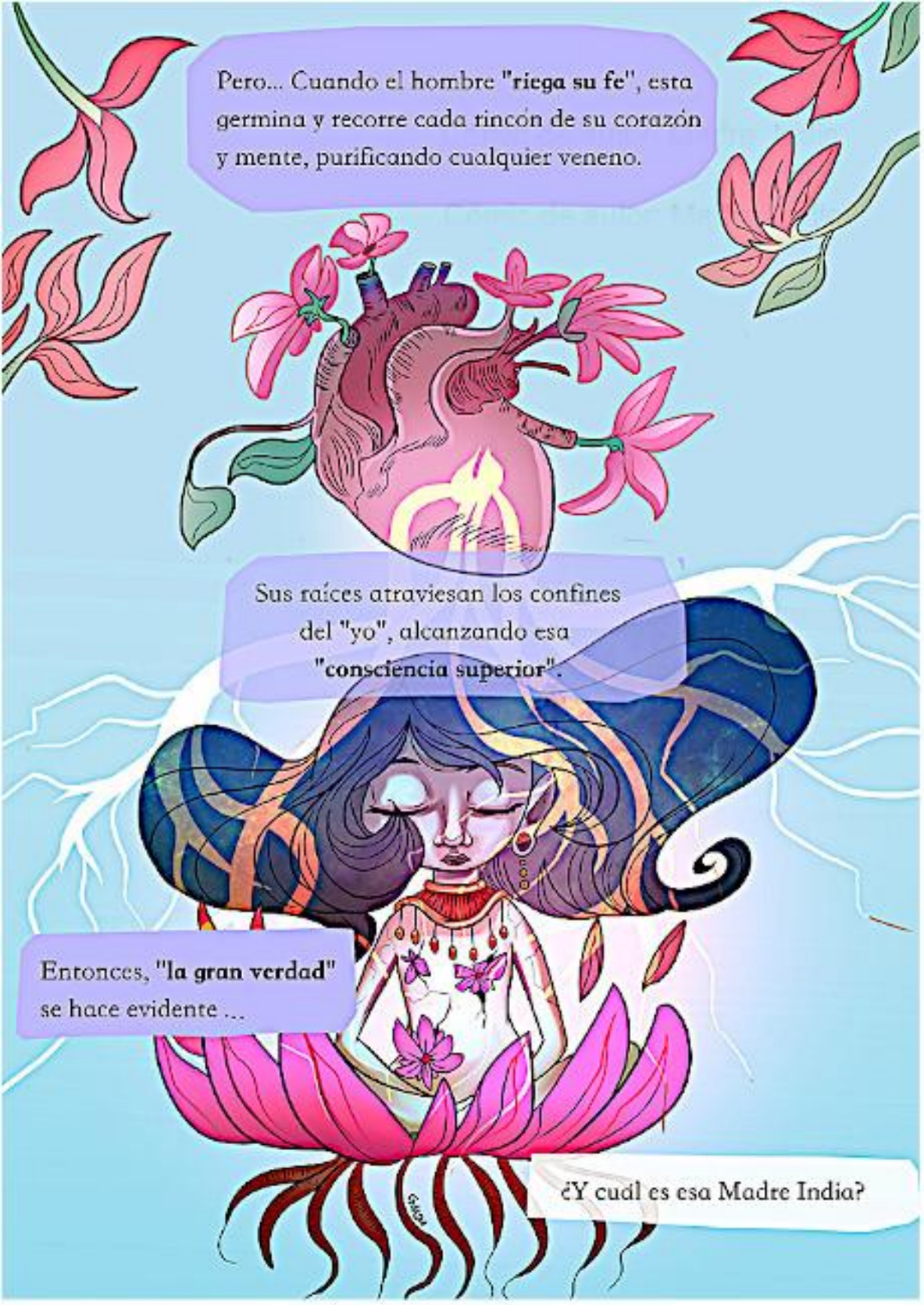
Cómic de autor: Madre India

María Guadarrama -Guada

Cómic de autor: Madre India

María Guadarrama -Guada





Cómic de autor: Madre India

Demencia Cap. 1-1

Cap 1-2

DEMENTIA (2016), de Jesùs Pulido.
Cómic ganador del primer premio mención historieta corta en el Concurso Cuento y canto gráfico 2016. Obra publicada por la Editorial El Perro y la rana en 2017.

Cap 1-3

ME PREGUNTO SI CONTROLO CADA UNO DE MIS MOVIMIENTOS, SI ES QUE MI CUERPO NO SE ENAJENÓ DE MI MENTE Y ANDA COMO AUTÓMATA

TIC TAC TIC TAC

¿DEBO AGRADECER POR ESTA VIDA? ¿PORQUE MI TRABAJO ME MANTENGA VIVO Y MAL ALIMENTADO, Y NADA MÁS?

TIC TAC

¿ES MI VIDA UNA VIDA? ¿ES LA VIDA TRABAJAR?

CLICK!

TIC TAC

¡TRABAJAR PARA VIVIR Y VIVIR PARA TRABAJAR!

TIC TAC

TIC TAC

HE VENDIDO MI CUERPO Y ALMA A ESTA COMPAÑÍA PARA QUE SUS DUEÑOS PUEDAN TENER UNA VIDA LLENA DE EXCESOS, Y ESO HA QUEBRANTADO MI SER

TIC TAC

Cap 1-4

HE HECHO ALGUNOS CÁLCULOS...

TIC TAC

...CADA GRAMO DE GEMA QUE HALLAMOS TIENE EL VALOR DE 1 PUNTO EN EL MERCADO INTERNACIONAL...

TIC TAC TIC TAC

TOMANDO EN CUENTA QUE LA CORPORACIÓN CANCELA 533.000 PTS EN IMPUESTOS (SI NO EVADEN) Y SERVICIOS, MÁS 0,55 PTS EL DÍA A CADA TRABAJADOR (3.000 APROX) ...SE GASTARÍAN UNOS 2018.000 PTS AL MES...

TIC TAC

CADA TRABAJADOR ESTÁ OBLIGADO A ENCONTRAR POR LO MENOS 1 KG DE GEMA POR DÍA (AL EXCEDENTE SE LE OTORGA UN BONO ADICIONAL DE 0,15 PTS, NI UN PUNTO MÁS SEA CUAL SEA LA CANTIDAD OBTENIDA)...

TIC TAC

LA EMPRESA GENERA UNA GANANCIA DE 90.000.000 PTS EN UN MES, Y MÁS DE UN MILLARDO AL AÑO...

FSHHH!

TIC TAC

...¿A DÓNDE CARAJO VA A PARAR TANTO DINERO?

TIC TAC

RESEÑA CHURANA. VERSOS O FLECHAS

Por Osman Acasio.

Poesía paraguanera. Sentir de caquetios. Prosa combativa acompañada de bellas ilustraciones que enaltecen lo nuestro. Churana. Versos o flechas es una obra independiente del poeta Reinaldo Jesús Velazco, ilustrado por Enrique Acasio y cuya diagramación estuvo a cargo de Leonardo Ríos.

En palabras de su prologuista refiriéndose al autor y su obra: "Al leer sus poemas parece que estamos leyendo a las cosas mismas: a la piedra, al barro que somos, a la cashimba que respira, al aire, la serpiente, el Sol, la luna, el árbol, el chuchube, al Dios blanco y a Yaya. Reinaldo escribe poseído de una verdad que lo absorbe. Su poder creador humano trasmuta esta verdad en palabras que nos llegan hoy para sosegarnos, hasta impregnar nuestro ser de una atmósfera expresiva y simbólica nacida del corazón mismo del poeta."

En su presentación, se aprecia: "Ciertamente, la poesía de Reinaldo brota como un río, en el cual emana el reconocimiento de la madre tierra naturaleza, paridora de la vida, de todo lo existente, arraigo profundo de lo que somos [...] Su palabra versada, flechada, es una crítica profunda al colonialismo impuesto, causante de imposiciones, apropiaciones, violencias, esclavizaciones y dolencias."

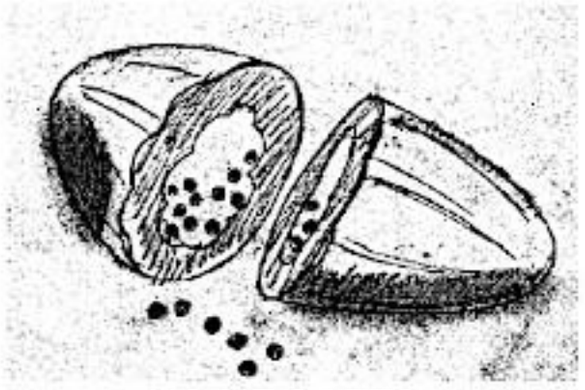
Churana. Versos o flechas. Pueden disfrutar de su contenido descargándola en formato ebook de la siguiente dirección:

http://www.mediafire.com/download/9t0t8vqz7carani/Churana_2015.pdf

★★½☆☆

Texto extraido del artículo Poesía ilustrada y combativa, publicado originalmente en el Blog Sobre ilustraciones y cómics, el 12 de febrero de 2016.

PUNTAJE:
Regular ★
Bueno, me gusta.★★
Muy Bueno.★★★
Remarcablemente bueno.★★★★
Excelente, fuera de serie.★★★★★



NO ME BOTES.
De Reinaldo Jesús Velasco.

Una palabra de conciencia sobre las semillas.

Por qué me botas si soy alimento,
soy regalo, soy gratuidad.
Mi casa es el vientre oscuro
de la tierra,
Aunque yo muera
todavía tendrás comida,
no me botes.

Nací para que tú comas y vivas
no entiendo por qué me condenaste
a la basura,
dentro de mí está el futuro,
tengo toda la fuerza del universo,
la misma que mueve la tierra,
y crece los árboles,
soy atardecer y soy mañana,
¿Por qué me botas?
¿Qué malévolo embrujo
no te deja verme?

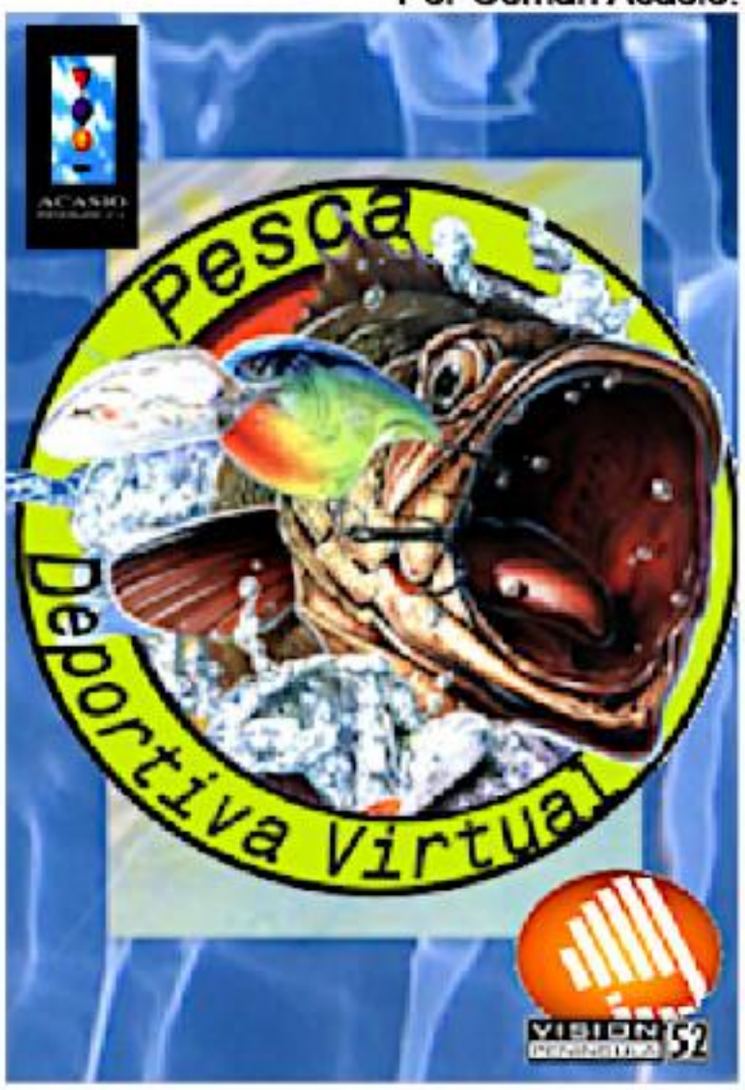
Que tan fácil me desechas,
yo quería darte más,
pero tú me tienes por menos.
No me botes, devuélveme a la Madre
y estaré junto a tus hijos.
No soy desecho.
Soy el cosmos autoexistente.

MUTE.

Mute (2008), de **Leonardo González.**
Publicado en El Suplemento de Zuplemento N° 50.

PESCANDO TRUCHAS ELECTRÓNICAS: VEAMOS CUANTO PESA

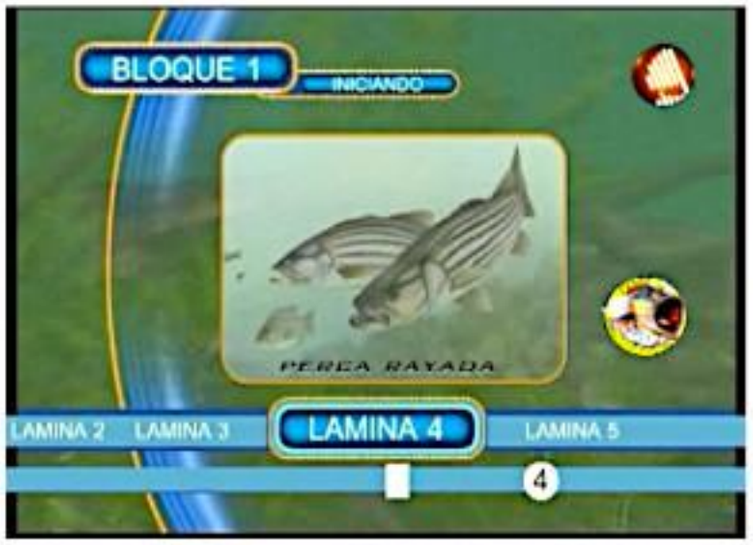
Por Osman Acasio.



El e-sport o deporte electrónico se perfila en el ámbito televisivo mostrando protagonismo al adquirir espacio en las grillas de programación regular de los canales deportivos y de entretenimiento. Como una tendencia inusual, grandes medios le apuestan a esta nueva corriente que arrastra millones de seguidores en todo el mundo. Recientemente, por citar solo algunos ejemplos, en Fox Sport, se emitió el campeonato del F1 Champion World 2018, el canal SyFy, transmitió el torneo League of legends Worlds en su octava edición, así como el campeonato mundial de Rocket League 2018. Incluso ESPN hiso lo propio, sumándose a la movida, emitiendo la competición Injustice league 2018 donde se enfrentan en combate personajes del universo DC cómics. Todo indica que el e-Sport, como nueva tendencia que mueve multitudes en la red, viendo el potencial, las cadenas de televisión, buscan echarle guante a sus respectivas tajadas, adaptándose al nuevo formato de entretenimiento.

Pese a ser una corriente novedosa que se impone masivamente, queda un precedente registrado en nuestro país, donde años atrás, en el Estado Falcón, una televisora local de señal abierta y emisión por cable se hace pionera al transmitir lo que se podría considerar el primer e-sport del país. De ello puedo escribir con propiedad, pues la iniciativa de proponerle al canal apostar por tal idea viene de quien escribe. Hace unos años atrás, en mi faceta de productor audiovisual experimental, en busca de nuevas formas de comunicación y entretenimiento, se me ocurrió venderle la idea al canal Visión Península el transmitir un programa de televisión tomando como base las capturas de imágenes de un videojuego deportivo, aprovechando el potencial de su motor gráfico. Siendo un asiduo fanático de los juegos de pesca, me incliné por crear un programa de televisión basado en la pesca deportiva. Dicho programa llevaría por título: Pesca deportiva virtual, que consistiría básicamente en emitir por media hora a un sujeto pescando ejemplares electrónicos existentes solamente en un entorno virtual, y mientras lo hacía, comentaba su accionar. Cada capítulo se le dedicaría a la pesca de un ejemplar determinado. El reto consistía en capturar el ejemplar más grande y el más pesado.

En entrevistas con la directora del mencionado canal, al principio, reacia a la idea, terminó aceptando la propuesta, con la única condición que debía reclutar un determinado número de patrocinantes que apoyaran la iniciativa. Echando manos a la obra, pateando calle y buscando anunciantes, alcance la cota designada, obteniendo así luz verde para poner el proyecto en marcha. En el apartado tecnológico, fue necesario el uso de una Nintendo Wii, una tarjeta para PC capturadora de videos, par de videojuegos de pesca del que se aprovecharía el motor gráfico para generar las imágenes del programa de televisión y un micrófono manos libres para ir documentando en audio, la experiencia vivida. El audio y el video capturado en el proceso de pesca se editarían en un computador mediante un editor de videos para generar un programa de media hora consistente de tres bloques. Sin saber que en lo que trabajaba, con el tiempo el formato



pasaría a ser conocido como e-sport, lo cierto es que la propuesta resultó novedosa a su época. Fue así entonces como un día de febrero de 2008 una televisora regional estrenaba innovador programa deportivo, una propuesta audiovisual de carácter experimental, adelantado a su tiempo, forjado en el crisol de las gráficas en 3D generadas en tiempo real. De edición semanal, emitiéndose los sábados a las 4:00 P.M. con sus respectivas reposiciones los domingos (8:00 P.M) y los miércoles (5:00 P.M), el programa pesca deportiva virtual estuvo al aire por dos meses, transmitiéndose en total 8 capítulos del mismo. En él, se presentaron retos como pescar ejemplares de agua dulce como truchas, percas rayadas, bagres, pavones, salmones, peces tigre y especies marinas como jureles aleta amarilla y peces vela.

Dado su carácter pasivo, aunado a su sonido ambiental de naturaleza que acompañaba al juego, caracterizado por agua de arroyo corriendo, trinar de pajarillos, el sonido de la sorpresiva lluvia cayendo, el programa de tv se presentaba a los espectadores televidentes como una propuesta anti estrés para combatir el duro trajinar de la vida cotidiana. La curiosidad del espectador de presenciar la captura más grande y pesada del ejemplar de turno se mostraba como aliciente para quedarse enganchado a ver el programa de televisión. Palabras recurrentes como: "¡Venga con Papá!" Ó "Veamos cuánto pesa" forman parte del contexto del inusual programa. Como referencia anécdotica, recuerdo que en esos tiempos me encuentro con un vecino por la calle y me grita a todo pulmon desde la otra cera: " ¡¡Morocho, ví tu programa anoche. A vaina pá mala." A mi al contrario, me encantaba y lo realizaba con mucho gusto.

La producción del mismo a cargo de Acasio Infográfica, (quien me sigue recordará su logo pues lo incluyo en la mayoría de las portadas de mis cómics) con base de operaciones en un pequeño local en un centro comercial en Punto Fijo, donde mi persona se ocupaba de la faena de pescar y mi hermano documentaba con cámara en mano, videos complementarios para la edición. El proceso de captura de videos y audios se realizaba por lo general en una mañana. El proceso de edición del video definitivo para su emisión se gestaba en tres a cuatro días, despachado en formato NTSC 720 x 480 vía disco DVD. Los anuncios de nuestros auspiciadores se presentaban como placas insertadas en los tres bloques del programa que se hacía rotar constantemente.

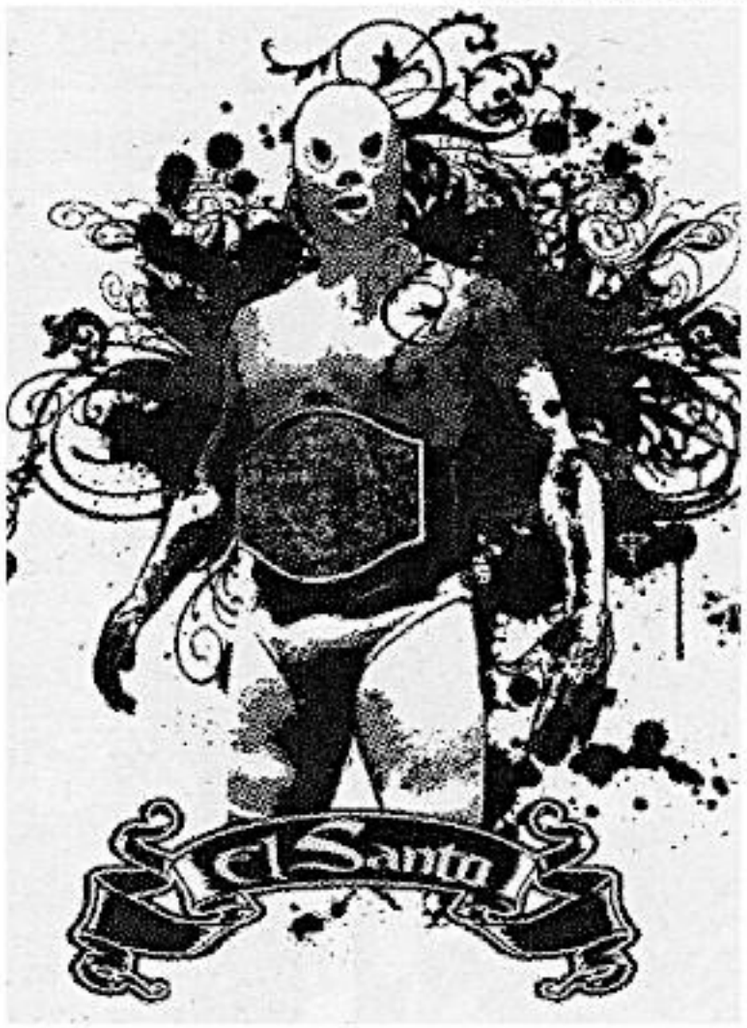
Una vez que dejó de emitirse por dicho canal, el material audiovisual llegó a formar parte en la parrilla de programación de un canal de televisión digital creada en la web al que mi hermano y yo titulamos Grisapa Channel, soportado por el portal Mogulus, (luego rebautizado como Livestream) donde se emitía las 24 horas al día de forma rotativa todos los episodios. Un programa de televisión quien considero en lo personal, una versión temprana de un e-sport criollo, cuya anécdota resulta digna de ser contada. Una anécdota que bien podría ser relatado e ilustrado con propiedad a través de una historieta documental autobiográfica.

Articulo escrito para el blog Sobre ilustraciones y cómics, fecha 08/11/2018.

TIEMBLA SUPERMAN QUE AQUÍ ESTÁN KALIMAN Y EL SANTO.

Historietas latinoamericanas para las clases humildes.

Por John Mulder.



Allá en las grandes ciudades del norte, siempre estará volando las capas de colores de los superhéroes llegados del reino del capitalismo, según algunos, bueno en cuestión de ideas de ver más alla de millonarios fetichistas vestidos de murcielagos o hombres voladores, de otro planeta y más alla del tiempo de llegada de jóvenes mutantes o arácnidos enrollados, donde las aventuras en nuestras ciudades de America Latina corrían en boca del arrabal por obra de nestros héroes latinoamericanos, y es que el mismisimo Superman con todas sus aventuras, se las vió repeluda en dos de tres caidas ante un Santo que no estaba en iglesia alguna.

Rodolfo Huerta un humilde mexicano, fue la verdadera identidad del héroe nacido en Tulancingo, Mexico, y donde en los encordados de la clásica lucha libre mexicana debutara como el héroe de las clases bajas por excelencia. Santo el enmascarado de plata. Nombre que se volvió leyenda con el correr de los tiempos y en contraste con eterna figura del superhéroe americano, este era un ser sencillo, notable , fiel, amante de la justicia, creyente de la Virgen de Guadalupe, y no por menos heroico, la fama del personaje dio para tanto, que el editor José Guadalupe Cruz, le propuso una idea que lo llevaría al mundo de las revistas de historietas que se consumía sobre manera en esos tiempos en el Mexico de los años 50, con aventuras llenas de emoción y en un estilo de montaje, muchisimos años antes de que se creara el fotorealismo del photoshop, que visionarios fueron en esos días con el artesanal trabajo que hacian los hermanos Robles.

Y así, en aventuras marcadas por el tono sepia, tan corriente en las publicaciones de este lado del continente, el brillo de la mascara de plata de Santo, y ser el sempiterno héroe que defendia a los humildes, lo llevaron estar en un a lucha perenne contra el mal desde tiempos inmemoriales, así como las más extrañas criaturas y bestias que enfrentara este personaje en sus míticas películas, muchas de ellas de culto.

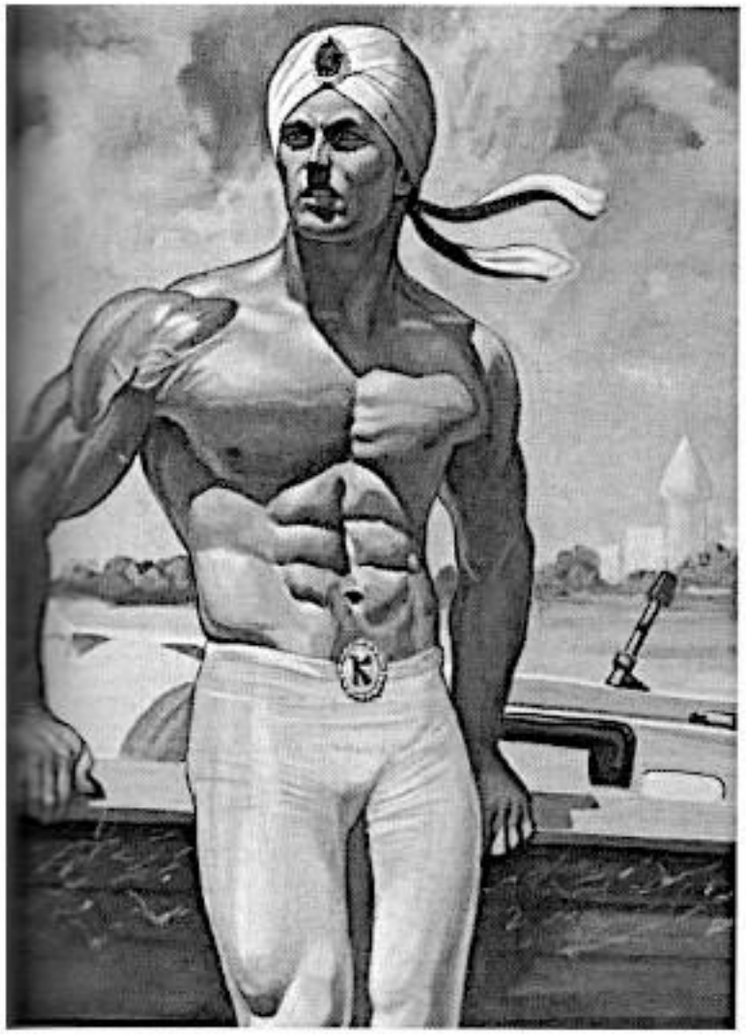
Pero el éxito de la historieta del Santo, fue de tal naturaleza que desató una locura por los cómics del Santo tan increible que en los años 50 sus historietas se vendían rápidamente y eran la primera lectura de muchas personas de las clases humildes que se identific aban con el mito del personaje como la personificación de los valores de la moral, y justicia que soñaban los habitantes de las vecindades según me pudo contar mi buena y querida viejita Guadalupe Mendoza, mi querida chiqui, que tanto añoro allá en Mexico, quien me contara como la historieta se leia en su casa de niña y así como ella leía las aventuras del santo, contra villanos de toda índole a través de las épocas, en muchisimos hogares de la capital mexicana las aventuras del personaje se habian vuelto cosa común.

El Santo como un personaje que lejos de los héroes de las historietas, era real, podias verlo y tocarlo, en las luchas donde dejó un legado histórico en toda su extensa trayectoria como exponente del pancracio.

El boom que el amanecer de los héroes populares , con las revistas del Santo, fue decayendo, pero otro héroe creado en estas latitudes, vestido con un turbante, manifestaba sus habilidades sobrehumanas , niveles mentales, y con todo y su ayudante en el mejor de los estilachos de Robin, muy pronto con una gran aceptación, marcó la pauta de los medios populares, llevó al cómic latinoamericano a derribar masas, que separaban a estos seudo dioses olimpianos de los pobres, y así semana

a semana en varios paises de Latinoamérica, un personaje que a pesar de llegar de la radio de la mano de Modesto Vázquez González y Rafael Cutberto Navarro, alcanzó a tener altas cuotas de popularidad en el arraigo popular de estos personajes que transcendieron fronteras, y no importa, si era Humanón, Kardo, el Conde Bartok, Karma, la Araña Negra y su contraparte el oscuro Namilak, el reves oscuro de nuestro héroe, llegó a los puestos de revistas para llevar un nuevo héroe a los arrabales, pero que al contrario del real Santo, el personaje, el llamado Hombre increible desafiaba a los peligros más increíbles y a criaturas asombrosas, el hecho de ser a diferencia del Santo, un personaje ficticio, lo que llevó al personaje a ser parte de la cultura popular, fue que al igual que los habitantes de nuestra América de habla hispana, Kaliman se identificaba siempre con las lases más humildes, con esos que no pueden defenderse, a los que ven con esperanza el rayito de sol entre los nimbos, no importa en que lugar se hallase, ya fuera en la realidad social de los personajes tanto desde Mexico, Colombia, Argentina, Chile, Perú o Venezuela, donde las realidades sociales nunca han sido la mejor que se diga.

Otro de los secretos de estos cómics, fueron que no eran coloreado s como los cómics americanos, sino que exhibían una gama de tonalidades sepias que en mayor o menor medida, eran muy bueno para el personaje, y ello iba por cuenta de una parte de los guiones que realizaba Victor Fox (pseudónimo de Hector González) y sus dibujantes como me contó mi buen amigo Rubén Eduardo Soto de la talla



un Leopoldo Z. Salas, el responsable del trazo, fondo y de las primeras aventuras de este superhéroe Made in Mexico, la más talentosa de Salas, fue la inspiradora de el color sepia que disfrutamos en un montón de cómics de la época, como Samurai, o las aventuras de Doña Yolanda Vargas Dulché de la Parra en su Lagrimas y risas, o las aventuras de Misha en "Óyeme", en mares llenos de piratas en la historia de "La perla del Caribe".

Pero Salas no estuvo solo, contó con el apoyo de talentos de época como Heladio Velarde y José Luis Gutierrez, quienes se encargaron de plasmar unas portadas de una belleza tan singular que los americanos, no tenían vida ni Batman, El Hombre Araña, o el mismo Superman podían tener la calidad gráfica de estas series, hechas en México.

Por eso en muchos aspectos, más como los costos que para las bajas y los que no tenían el dinero suficiente para comprar un cómic americano, eran lo que se podía comprar, con los salarios bajos, que estos tenían, logró que la historieta se arraigara con fuerza en lo que hoy son las clases medias y sin duda a aquellas personas cuya remuneración era más humilde del país. He hay la razón de su popularidad entre las masas, sus aventuras exóticas podían disfrutarse, ya que las mismas se convertían en la válvula de escape de estas personas, para entender la simpleza y cal idad del personaje, tanto para aquellos que eran fieles lectores de la historieta, como para nuevos lectores. La serie de aventuras de Kaliman, era claro que estaban dedicadas a los lectores masculinos y que por esas épocas consistía gran parte del mercado que compraba las historietas donde Kaliman era personificado no como un superhombre, sino como un ser humano que no tiene más poderes que la disciplina y voluntad, personificando así el ideal humano dedicado al ejercic io físico y al desarrollo intelectual por excelencia.

Además este no precisaba de usar máscara alguna para encubrir su identidad, ni solía tener más alter ego que cuando se quitaba el turbante, en un personaje muy original y con un toque universal, de aventuras entretenidas y divertidas hechas sin ningún plan metafísico, hechas para ser disfrutadas por personas de todas las edades, clases sociales y lectores de toda Latinoamérica.

Donde las fascinación por la cultura del Suplemento, en las clases populares, llegó a sectores donde no verías ni en sueños un cómic americano, sin embargo era cómun encontrar aquellos en sitios tan disimiles como talleres mecánicos o agencias de lotería, en plazas, autobuses

de muchas partes de nuestra América, donde tanto las aventuras del buen Santo , en sus dos versiones la original, como l a nueva que interpretara el físico culturista Don Héctor Pliego, el que como el personaje, al ser Don José Guadalupe Cruz, el dueño registrado del nombre, donde en una suerte de renovación, un nuevo Santo, para los nuevos tiempos tomaba las riendas con personaje, más muscul oso, sin mallas, y con una máscara diferente con una S en la frente, relevo del protagonismo de las historietas a Rodolfo Huerta, el original enmascarado de plata, quien siguió dedicado a hacer cine , y luchar, convirtiendose en leyenda a su personaje, así como las de Hombre increíble, quien a punta de serenidad y paciencia se convirtieron en pilares de la historia rica en cultura de personajes que existen en toda nuestra América, con historias entrañables y muy queridas, pero de la lista podemos destacar a este par, por ser quienes lograron romper el muro de que los cómics son elitístas o para niños.

Así Santo y sus aventuras foto novelescas y Kaliman con sus viajes en aventuras alrededor del mundo en contra de enemigos formidables, que cada semana llegaban a los puestos de revistas de muchos lugares de Latinoamérica, y se convirtió en cosa habitual ver lectores consumidos por las aventuras de los mismos, yo incluido, por cierto, ya que más de una semana, esperaba que llegara el camión, para tener mis historietas primero que nadie, y poder leerlas y al igual que las miles de personas, que buscaban olvidarse de las penurias y por que no del hambre, leyendo las aventuras de estos íconos de la cultura del cómic latinoamericano, que es tan rica, tan profusa, tan selecta.

Los superhéroes en la cultura popular de nuestra América, no provienen de otros planetas, ni son mutantes rechazados, si no personajes que reflejan el camino de tener más en común con nosotros de lo que creemos, y los cómics expresan otras facetas de nuestra sociedad y de las realidades en las que vivimos en los nuevos tiempos.

Hoy en día celebramos que una nueva legión de artistas, nos entreguen nuevas oleadas de personajes que puedan ser tan buenos como estas aventuras y lo más importante que lleguen a esa gente que en las clases más humildes de toda América, sueñan con leer aventuras que los haga olvidar de las penas y que tengamos una nueva edad de oro del cómic y de superhéroes latinoamericanos dignos representantes en estos nuevos tiempos.

¿Y tú, ya leiste un cómic hoy?

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo escrito por John Mulder, historietista caraqueño, publicado originalmente en la revista Etnica: Antología de historietas latinoamericanas. Volumen 3 (2013), editada por Edixón Rodriguez..

RESEÑA ESCUADRÓN MIRANDA. DESTRUCCIÓN EN EL LAGO

Por Osman Acasio.

A veces, más es mejor. Y al parecer así lo comprendió el historietista Manuel Velásquez. ¿Por qué crear una historieta con un superhéroe como estrella cuando puede crear una historieta con toda una constelación de ellos? De esta premisa nace el cómic Comando Miranda, escrita y dibujada por Velásquez. Un proyecto ambicioso si tomamos en cuenta que el autor debe lidiar con un guión en el que interactúan toda una serie de personajes con poderes especiales que comparten labores heroicas. Al hacerlo, debe cuidar de un matiz psicológico presente en cada uno de los personajes para hacerlos creíbles y que el lector se identifique con ellos. A mi parecer, el autor, bien lo sabe y lo demuestra, ya que en las primeras páginas del cómic "Destrucción en el lago" nos presenta a dos superhéroes entrenando duro, en especial el personaje Jaguar en clara discordancia al uso pleno de sus poderes heroicos en detrimento de su humanidad. Ya de plano, en estas viñetas del cómic, el autor nos presenta un conflicto que les da peso psicológico a sus personajes.

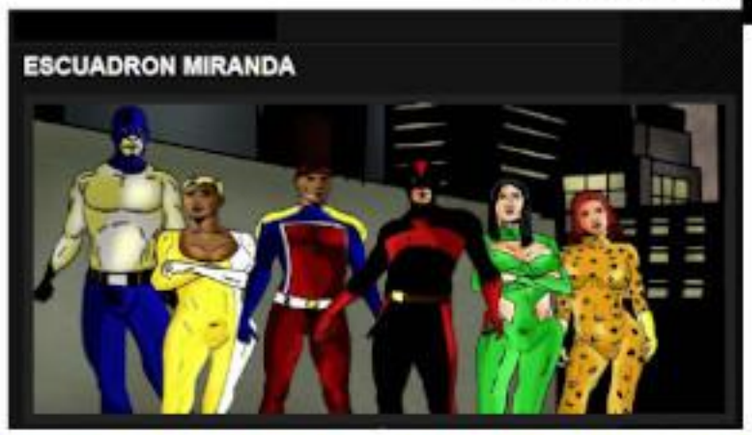
El concepto en sí de una liga de superhéroes aliados para unir fuerzas y combatir toda amenaza que se cierne sobre nuestro país es de por sí ya genial. No es un concepto original, de eso estamos claro, pero se presenta atractivo para la lectura cuando sus miembros son héroes totalmente venezolanos. Tenemos a Gavilán, claramente el líder que comanda el escuadrón y diseña las estrategias de ataque contra los adversarios. La fuerza bruta del grupo la aporta sin dudas Acorazado. En lo referente a ataques paranormales, Yara es la indicada para hacerle frente y aportar sus conocimientos de conjuros y magias. Lancero representa el soldado fiel quien valiéndose de sus poderes psicokinéticos estará siempre atento a su desempeño en el campo de batalla. Jaguar, la segunda fémina del escuadrón quien contando con un milenario medallón mágico invoca el poder animal del espíritu del Jaguar. Látigo mental, con el poder telepático de leer la mente y de proyectarse astralmente representa la tercera fémina del grupo y la jefa de la organización. Todos ellos, héroes venezolanos que conforman el escuadrón Miranda. Como yo lo veo, un cómic genial que pueden leer y disfrutar en la siguiente dirección:

http://aventuras-en-otros-mundos.blogspot.com/search/label/escuadron%20miranda.

Para darle apoyo y difusión al cómic de Velásquez, y alcance nuevos lectores, me tome la licencia de pasarlo al soporte e-comic con propósitos netamente promocionales. E-cómic para ser descargado vía mediafire formato pdf en la siguiente dirección:

http://www.mediafire.com/view/y9ruqpwos7b8sy3/C%C3%B3mIc_escuadr%C3B3n_Miranda.pdf

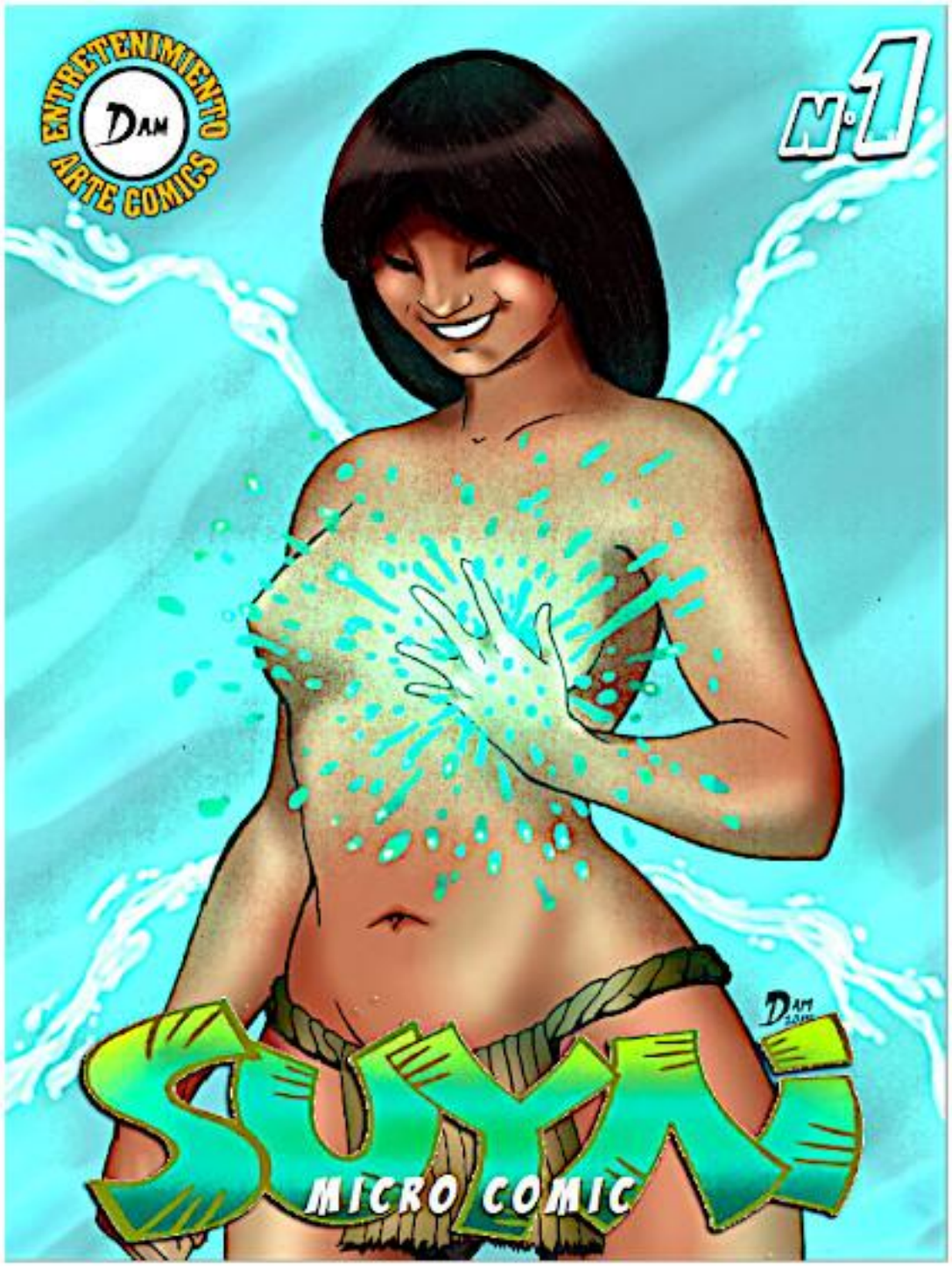
★★★☆☆



Texto extraido del artículo Liga venezolana de superhéroes, publicado originalmente en el Blog Sobre ilustraciones y cómics, el 10 de abril de 2015.

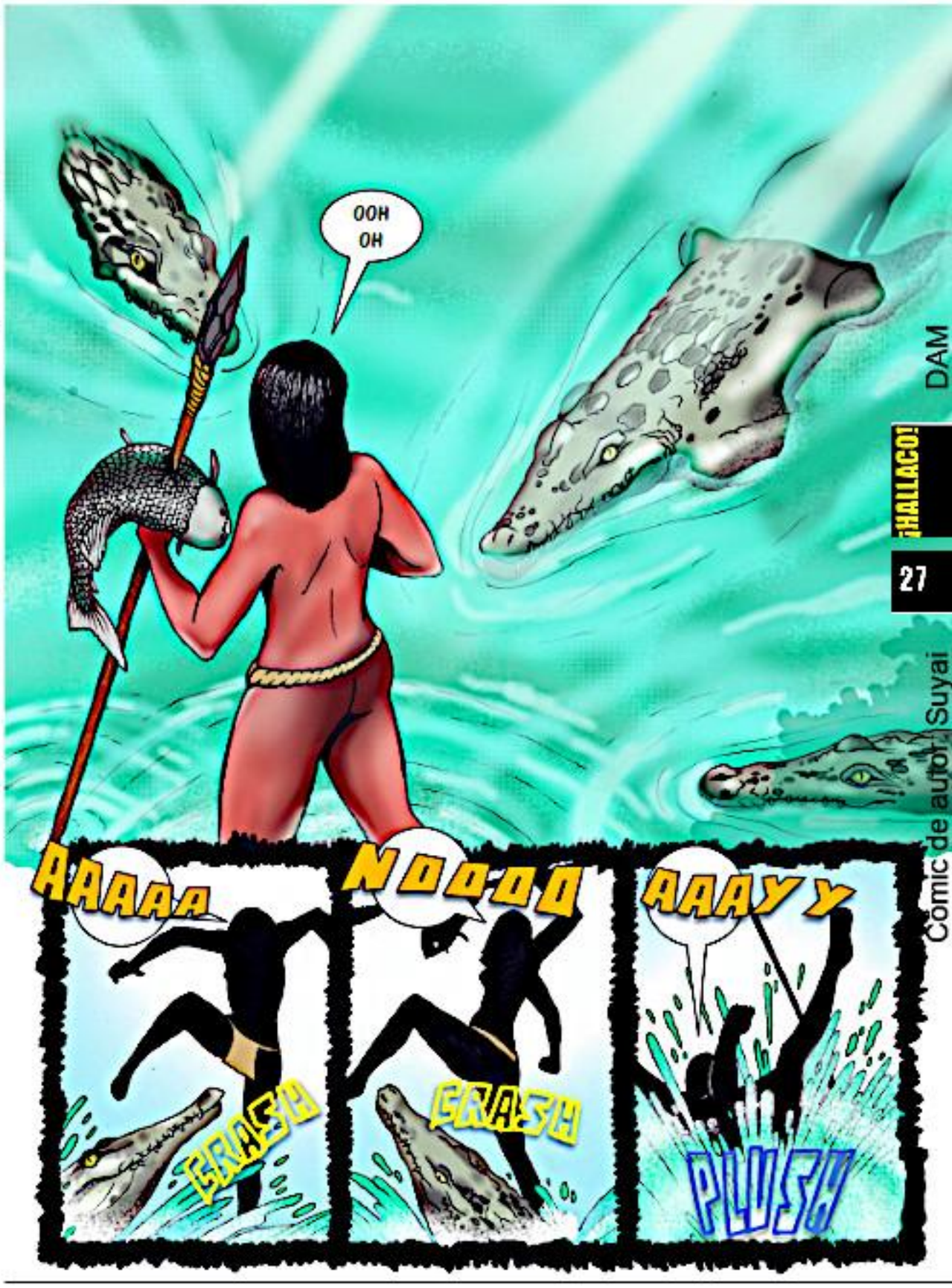
PUNTAJE:
Regular ★
Bueno, me gusta.★★
Muy Bueno.★★★
Remarcablemente bueno.★★★★
Excelente, fuera de serie.★★★★★

CÓMIC DE AUTOR: DAM.



Suyai. Un día en la selva (2014), de Alcides Marcano -DAM.

Y ALLI VAAAA...
ZUASSSS
BRAZZ
SIII
JE JE JE VAYA, NO ESTA NADA MAL
Y ESTAS BIEN GORDITO CREO QUE...
CHUS
CHUS
CHUS
PERO QUÉ FUE ESE...


OOH OH
AAAAA
CRASH
NOOOO
CRASH
AAAYY
PLUSH

Cómic de autor: Suyai

ILUSTRACIÓN CONSTRUCTIVA

TIESTOS EN REVOLUCIÓN
Anastilosis Virtual de Vasijas Originarias.

Por Enrique Acasio.

RESUMEN

El objeto del presente trabajo de investigación es obtener la reconstrucción digital tridimensional de piezas originarias a partir de fragmentos de material cerámico perteneciente a yacimientos arqueológicos del Estado Falcón en sus diferentes contextos; espacio geográfico, estilo y diseño. El modelado virtual se realiza por levantamiento sólido de revolución, consistiendo en crear una pieza a partir de un perfil plano conocido paramétricamente. Este objeto bidimensional se hace reproducir alrededor de un eje de referencia, siendo el eje de simetría y centro de la misma pieza. Se muestra el modelado de dos piezas alfareras de lugares arqueológicos distintos: una vasija del cerro de Santa Ana, en la península de Paraguaná, y un envase globular hallado en el eje de la sierra de Coro.

Palabras Claves: Arqueología, cerámica prehispánica, modelado 3D.

INTRODUCCIÓN

Desde hace unas décadas atrás, las reconstrucciones y el modelado tridimensional generados por computadoras han sido empleados en numerosos estudios arqueológicos, abarcando un espectro temático bastante amplio; desde la representación de arquitectura antigua, hasta el modelado de vasijas y tiestos de cerámica. Se ha convertido en una herramienta muy útil para la reconstrucción de objetos pasados y sobre todo un medio ideal para visualizar y divulgar el patrimonio arqueológico.

Este modesto trabajo pretende como objetivo fundamental el estudio del elenco cerámico falconiano hallado en diferentes contextos arqueológicos. Dicho estudio versa su exclusividad sobre estas dos piezas, como ejercicio inicial. No pretendiendo ser un trabajo concluyente, al contrario, busca abrir un camino metodológico, de registro y proyección del resto de nuestro patrimonio arqueológico alfarero. En muchos casos, este material cerámico es hallado fragmentado o en muy mal estado de conservación. Sin embargo, partiendo de la simetría y de la continuidad geométrica de las mismas se puede realizar la anastilosis virtual que ayuden a una mejor comprensión y visualización, tanto para la comunidad científica, como a la sociedad en general. Este trabajo se encuentra en estado preliminar. Se busca profundizar y mejorar la técnica y la metodología, así como aumentar las piezas virtuales.

Se entiende por anastilosis el proceso de completar las partes faltantes de una pieza de cerámica, partiendo de fragmentos pequeños, y conociendo el diseño como; curvatura del borde de boca, de panza y parte de su base se pueda reconstruir la pieza en estudio de forma completa.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Para la obtención de las réplicas virtuales de vasijas cerámicas originarias, se escalona el trabajo en una serie de fases de elaboración descritas a continuación.

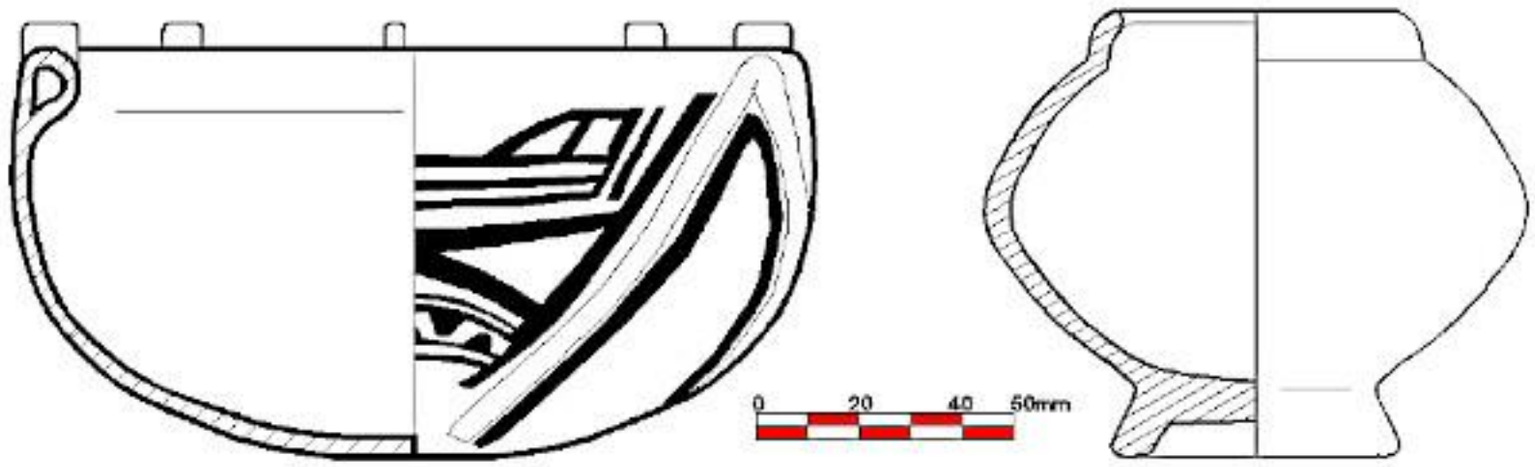
FASE 1. DOCUMENTACIÓN.

Permite realizar un "sondeo" sobre el estado del arte, así como trabajos referidos al modelado tridimensional de vasijas y tiestos cerámicos arqueológicos. Tomando como referente primordial el modelado digital mediante el método de torno o revolución. El método empleado para crear réplicas alfareras mediante programas computarizados es común en muchos investigadores. El modelado y edición de piezas tridimensionales digitales ha alcanzado logros abismales desde la pasada década. Pero en resumen, existen tres pasos básicos para digitalizar en anastilosis virtual el patrimonio arqueológico, según Laudon (1996): Captura del conjunto de datos, conversión de los datos en un modelo y transferencia de la información procesada al público: nueva forma de visualización y representación. (Laudon, Kc. Laudon, J.P, 1996)

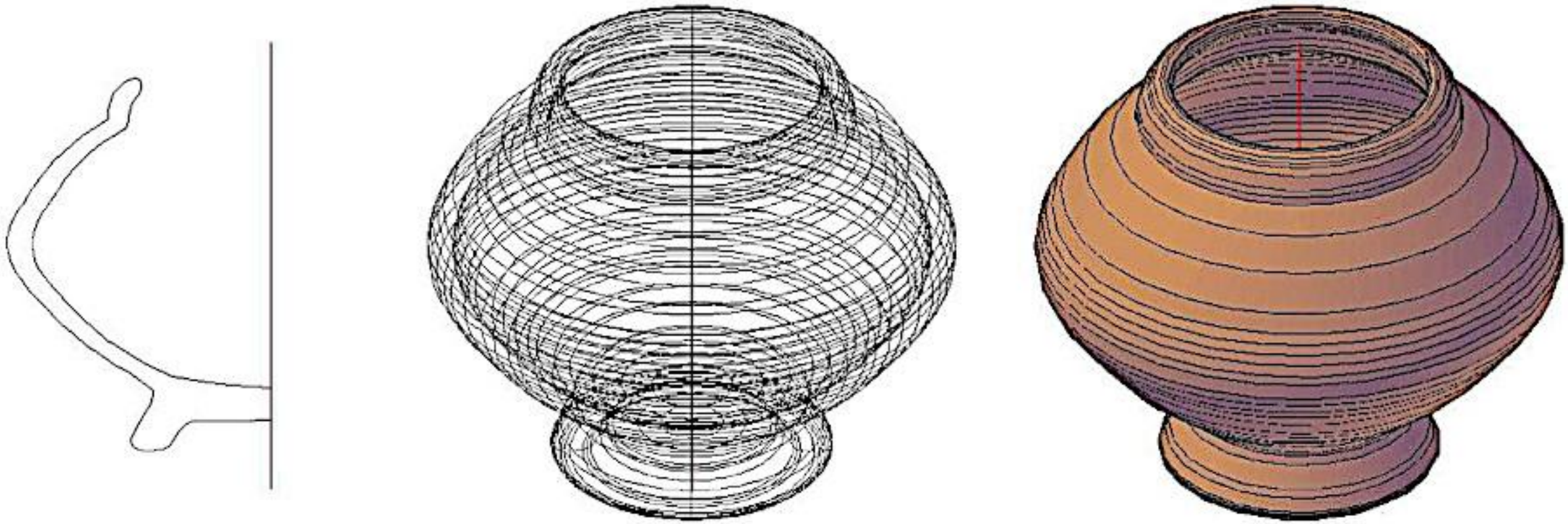
FASE 2. LEVANTAMIENTO PLANIMÉTRICO DEL PERFIL.

Al igual que la mayoría de los estudios ceramológicos, se ha utilizado el dibujo técnico como herramienta fundamental para el estudio y comprensión de los dos ejemplares. Dibujos que son realizados en sus dos versiones o corrientes; tanto la tradicional a mano alzada como la computarizada mediante aplicaciones de

Dibujo Asistido por Computadoras (CAD por su acrónimo en inglés). Esto permite entregar una realidad más acertada sobre nuestras piezas a modelar. El proceso de registro comienza con la Vectorización del perfil mediante la técnica de fotogrametría, a partir de fotografías digitales de la pieza cerámica a modelar. Dichos perfiles digitalizados en formato bidimensional mediante el software CADemia, son posteriormente exportados al programa AutoCAD, siendo el sistema elegido para la consecución de los modelos tridimensionales.



Fase 2. levantamiento planimétrico del perfil.



Fase 3. Modelado 3D digital de las piezas empleando el método de revolución o torneado.

Se aplica el principio, que partiendo de fragmentos pequeños, y conociendo la curvatura del borde de boca, curvatura de panza y parte de su base se pueda reconstruir una pieza virtual completa con un margen de error bajo y bastante aceptable. Obteniendo así un modelo digital que entrega una mayor comprensión y visualización para aquellas personas que no tengan una formación ceramológica falconiana, en particular, o arqueológica en general. La metodología de modelado, como bien se dijo, se realiza mediante revolución, consistiendo en generar un perfil o sección y definir un eje de simetría para su concepción.

FASE 4. APLICACIÓN DE TEXTURAS, LUCES Y CONTRASTES.

Fase en donde se aplican las diferentes texturas y luces a modo de obtener imágenes realistas de las piezas. Conocida como proceso de render o rendereado. Esta parte debe ser estudiada en profundidad a manera de obtener imágenes "hiperrealistas", es decir imágenes 3d que se acerquen lo más posible a la realidad. Incluso se podrá utilizar fotografías de la superficie de los mismos fragmentos de tiestos para generar la textura a ser aplicada a su contraparte virtual.

FASE 5. CREACIÓN DE LAS IMÁGENES Y MODELOS VIRTUALES PARA SU FOMENTACIÓN.

El estudio se enfoca en las posibilidades de divulgación y visualización digital del patrimonio histórico y arqueológico falconiano mediante el modelado tridimensional partiendo de los perfiles bidimensionales de los tiestos cerámicos con diseño en revolución. Es un primer paso como técnica metodológica para elaborar réplicas de piezas virtuales para exhibiciones de alta tecnología museística como las presentaciones "Holográficas".

El sólido aporte, dentro de este prolifero campo de estudios relacionados con el registro y divulgación del trabajo científico mediante el modelado digital tridimensional cerámico, se basa en múltiples experiencias de documentación 3D en el ámbito arqueológico, los cuales abarcan; desde reproducción de piezas líticas, modelado de figurinas, pipas originarias (Cachimbos), recipientes y vasijas entre otros.

EL MÉTODO SELECCIONADO.

El método seleccionado permite tres cosas esenciales:

1).- la precisión métrica en el dibujo o delineado de los perfiles y secciones ceramológicas de las piezas estudiadas.

2).- Posibilidad de extender los estudios de carácter tecnológico, taxonómico y de manufactura de los objetos en función de sus secciones radiales desde el eje de simetría y equidistantes entre sí.

3).- Reconstrucción tridimensional digital a partir de los fragmentos, con un alto potencial paramétrico y de estudio. Un verdadero modelo "metabase de datos" que puede entregar información referente a su estilo y diseño: volumen de vasija, volumen de pasta cerámica utilizada para su confección, superficie exterior, superficie interior, centro de masa, centro de gravedad, el peso original, y muchas otras propiedades que solo el modelo virtual puede entregar.

Ilustración constructiva
Tiestos en revolución

TIESTO 1.

La primera pieza cerámica en estudio corresponde a un fragmento de vasija globular abierta perteneciente al yacimiento arqueológico del Cerro de Santa Ana. Pieza que fue extraída de su contexto arqueológico y "pegada" mediante pasta cemento a una pared de exhibición en una casa museo, perteneciente a la señora Albina Wooldret conocida en el pueblo de Santa Ana como la Holandesa. De su museo, y de su colección ya no queda nada. El lugar físico se encuentra en ruinas. El fragmento de dicha muestra se logró "rescatar" de la mencionada pared.

Tras realizar un estudio visual a priori del único fragmento alfarero se evidencia su perfil con terminación de borde hueco, así como parte de la curvatura de su panza y curvatura de la boca del tiesto. Información suficiente para poder levantar un modelo digital con mucha precisión. También se aprecian apliques acintados decorativos en su panza, así como dos extensiones verticales en el borde de la boca del tiesto. Otro punto importante que se debe mencionar es el aplique de pintura decorativa en su superficie, trazos geométricos y rectilíneos que esbozan una figura de cara zoo-antropomorfa. Todas estas características la evidencian como alfarería de estilo Dabajuroide. El tiesto

aparece pintado en negro sobre superficie sin pintar, líneas paralelas y oblicuas, trazos verticales y horizontales. Toda la pintura se presenta positiva. Dada la forma geométrica de la vasija se infiere que la pintura está presente cinco veces en la superficie del tiesto, alojado entre los apliques de la panza. Para una mejor interpretación del motivo pintado se recurrió al programa informático Imagej/Dstretch, el cual permite el realce de los trazos pintados logrando con ello la fácil detección e identificación para obtener la composición final. (Ver figura 1.)

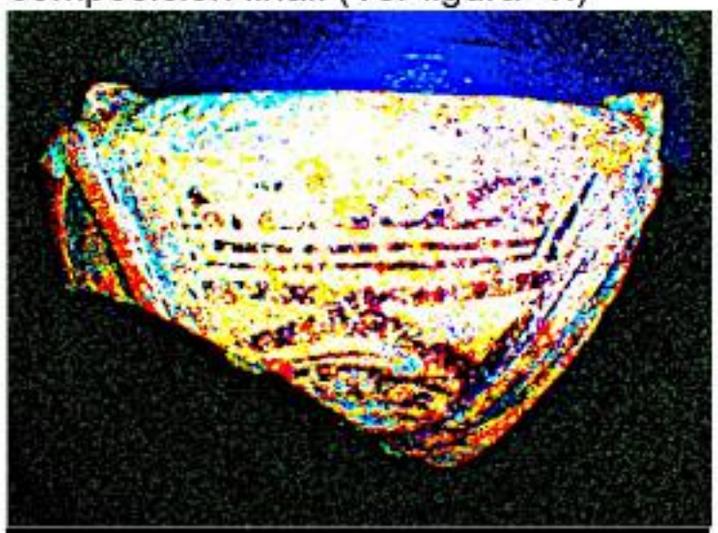


Figura 1: Fragmento del tiesto a construir.

TIESTO 2.

Pieza alfarera encontrada en la sierra de Coro, en el Distrito Colina, Municipio Macoruca del Estado Falcón. Es una vasija de 80 mm de altura, con panza globular y base de pedestal anular, el cual fue hallado en un contexto tipo basurero arqueológico, gran cantidad de perfiles, fragmentos y pedazos de diferentes tiestos diseminados en el fondo de un pequeño canal de agua. La pieza fue reconstruida mediante pega cola a base de agua uniendo sus cinco fragmentos. (ver figura 2). La vasija entregó información para su posterior levantamiento tridimensional. La pieza no posee pintura.

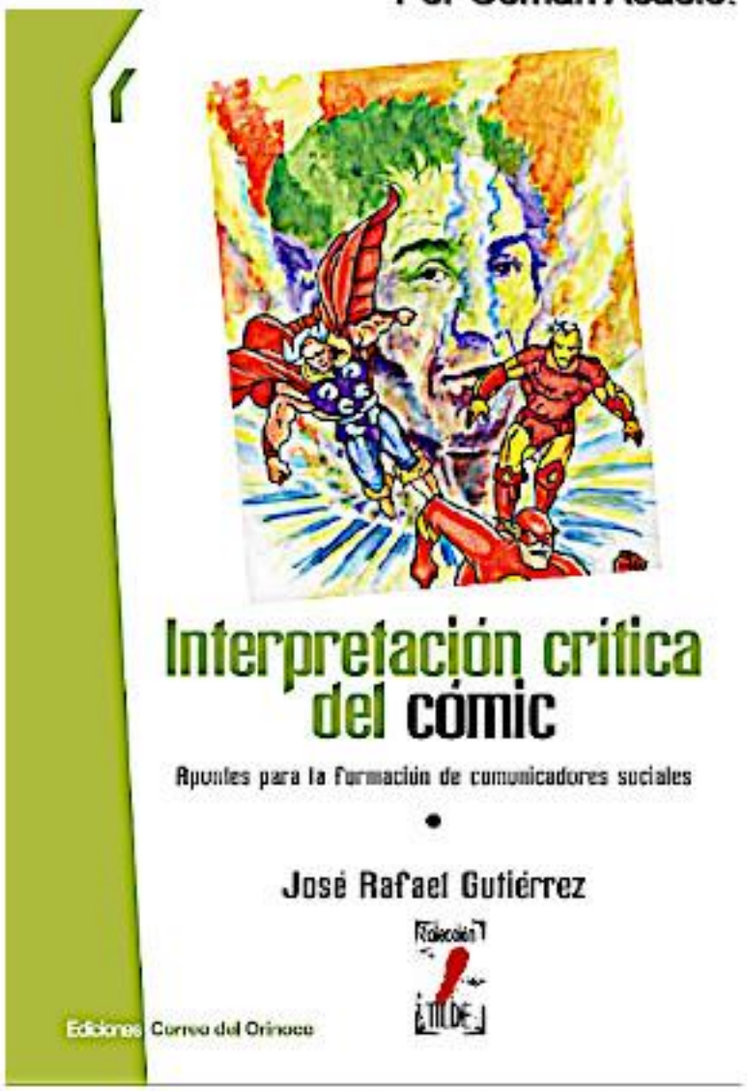
Figura 2: Fragmento del tiesto número 2 a construir.

A MODO DE CONCLUSIONES.

Con este innovador estudio se espera abrir nuevas líneas de investigación, y de solidificar los trabajos relacionados con documentación técnica, puesta en valor y divulgación del registro material arqueológico venezolano, utilizando aplicaciones CAD y de Realidad Virtual para ello. Creación de réplicas virtuales con alta capacidad de ser reproducibles cualitativa y cuantitativamente. Esto con el propósito de ser insertadas en diversas tecnologías para su divulgación y masificación del conocimiento adquirido; los cuales abarcan, desde publicaciones electrónicas como el presente medio, o a través de presentaciones museísticas de alta tecnología, aplicando para ello la Realidad Aumentada.

RESEÑA INTERPRETACIÓN CRÍTICA DEL COMIC.

Por Osman Acasio.



El comic se ha convertido progresivamente en un importante medio de expresión de la cultura con una evidente capacidad para abordar y transmitir temáticas ideológicas, políticas y sociales. De las características psicológicas y éticas de los héroes de historietas ha derivado su utilización política. Consciente de ello, el periodista, caricaturista, docente y escritor falconiano José Rafael Gutiérrez crea su libro "Interpretación crítica del cómic. Apuntes para la formación de comunicadores sociales" para dilucidar sobre el tema.

Esta obra, publicada en su primera edición en España y galardonada con el Premio Nacional de Periodismo Simón Bolívar 2013, presenta la elaboración, la aplicación y los resultados de una estrategia didáctica para la interpretación del comic a nivel académico, valorando la necesidad de formar estudiantes de comunicación social con una preparación teórico - metodológica necesaria para interpretar y valorar en la cultura contemporánea la significación del comic en su justa dimensión.

El libro editado por el Ministerio del Poder Popular para la Comunicación y la Información, muestra las tendencias más destacadas del pensamiento científico que se ha dado a conocer sobre el tema y establece una posición clara en relación con lo que aborda. El trabajo de investigación del autor es presentado con un sustento científico apropiado que hace su propuesta novedosa y portadora de un valor docente y metodológico notable, con probada eficacia profesional. Constituye un aporte fundamental a los procesos de la comunicación social, tanto para nuestro país como para el continente latinoamericano.

En virtud de la vigencia y pertinencia del tema en el debate sobre los contenidos mediáticos y el análisis crítico de los mensajes implícitos en los productos de la industria cultural, el MINCI realiza una edición masiva y gratuita de la galardonada obra liberándola en formato digital pdf. Se le puede descargar totalmente gratis en la siguiente dirección: www.minci.gob.ve.

Aunque el libro "Interpretación crítica del cómic" de Fucho Gutiérrez está orientado a comunicadores sociales, por su valioso contenido, creo yo, pudiera ser de provecho para cualquier asiduo lector de historietas. Demás está decir que dicho libro no será del agrado de todos. Y dado el análisis crítico que el autor hace a los contenidos politizados del comic foráneo (mayormente el cómic norteamericano), molestará a ciertos lectores. A tal punto, que en los foros abiertos de debates en la internet llegaron incluso a criticar el diseño de portada del libro. En resumida cuenta, el galardonado libro, por su análisis exhaustivo y metódico que hace al cómics como medio de expresión, no debe faltar en nuestro "estante digital" y dada su condición de gratuidad, los ilustradores e historietistas lo sabremos apreciar mucho más.

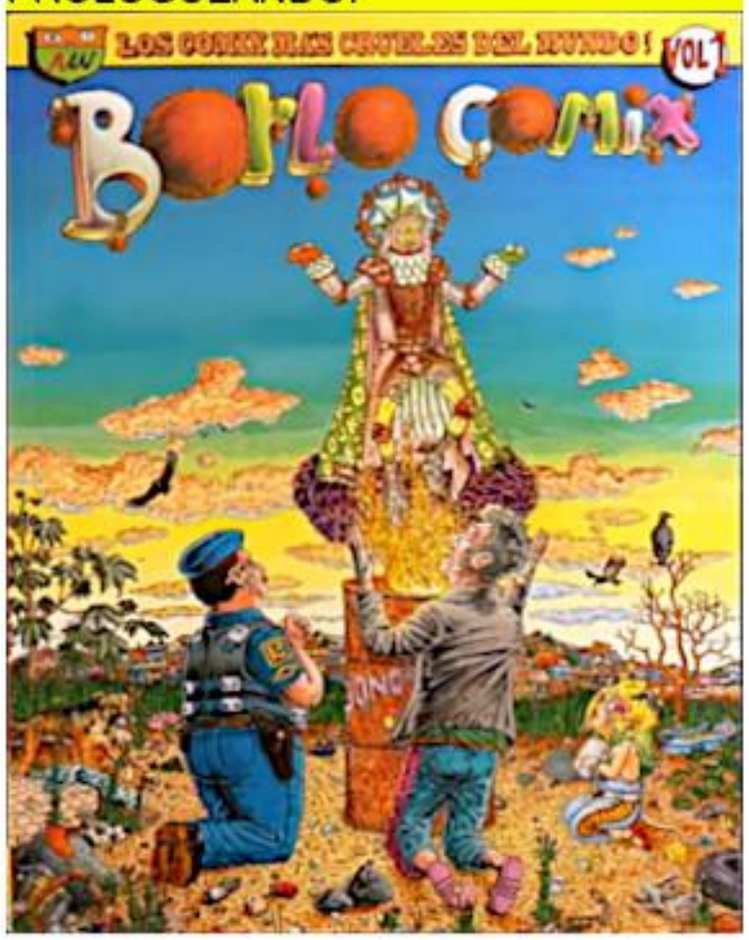
★★☆☆☆

Autor del libro Interpretación crítica del cómic.

Artículo publicado originalmente en el Blog Sobre ilustraciones y cómics, el 2 de marzo de 2015.

PUNTAJE:
Regular ★
Bueno, me gusta. ★★
Muy Bueno. ★★★
Remarcablemente bueno. ★★★★
Excelente, fuera de serie. ★★★★★

PROLOGUEANDO.



Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunas historietas publicadas en Venezuela. En esta oportunidad, el turno es para el libro de antología Borlo comix volumen 1 (2017), de Carlos A. Etcheverry.

Cuando conocí a Carlitos lo quería lanzar por la ventana. Me lo encontré rayando los muebles y paredes del recien desalojado ex-cuarto de mi hermana en Caracas inmerso en una nube de XXX. Después de intercambio de palabras y estupefacientes observe de nuevo el fresco vandalismo para darme cuenta que no eran rayones cualquieras, era evidente que el muchacho sabia dibujar. Al ver como demostraba yo un dudoso interés en su obra, Etcheverry saca de una carpeta una serie de hojas sueltas que revelaban algunos cómics de Borlo junto con las primeras páginas de la Patrulla 09 (una de las historias presentes en este volumen). Para mi sorpresa, este extraño invasor tambien sabia escribir y ya a una temprana edad tenia definido un estilo gráfico que sólo puede venir de una ecuación genética singular. La primera impresión que habia adquirido de Carlitos fue rapidamente opacada por su talento y originalidad. De pronto las cosas tenían más sentido. .. la hostilidad venia acompañada por una propuesta artística y a su vez , las ilustraciones y las historias venían casadas con un perpetuo performance por parte del autor. De pronto hubo cabida para lo pesado, lo desgarbado y lo ñango. De pronto los "rayones" en las paredes fueron aceptados y bienvenidos. De pronto un extraño invasor era un amigo.

Jamás nos imaginamos entonces que casi veinte años más tarde ibamos a juntar fuerzas a casi seis mil kilómetros de nuestra ciudad para publicar el volumen que usted tiene en sus manos. Después de vivir y contribuir en innumerables e innolvidables aventuras y proyectos artísticos con el autor, puedo decir con seguridad que, aunque todavía hay días que quiero lanzar a Carlitos por la ventana, he pasado a ser el colaborador y el fan número uno de Borlo.

Hace un poco más de un año logramos publicar la primera edición de Borlo Cómix. Vol 1 (en ingles) en la ciudad de los Angeles. Es un enorme placer para nosotros poder sacar ahora esta versión en su idioma original y hacer llegar estas historias y personajes a quienes los comprenden mejor.

Espero que aquel quien es ajeno a las multidimensiones desconocidas de Borlo se deje embarcar en este viaje demente y psicodélico aceptando lo obscuro y la violencia como vehiculos para encontrar una carcajada, un jadeo consternado o la inevitable satisfacción que se siente al ver como la venganza o el karma inmediato llega a quienes lo merecen. Espero que el lector pueda encontrar su propia interpretación de ¿quien? o ¿qué? Es Borlo. Que logre encontrar las interconexiones entre las distintas historias y sus protagonistas y que permita que este personaje desconocido y hostil se convierta en un amigo.

Borl! Borl!...

Marek Zawisza.

SAMMY RODRÍGUEZ NOS ENSEÑA EL MUNDO DE LOS COMICS

Por KC.

Cuando de artistas gráficos venezolanos se trata, englobando la realización de mangas, dibujos humorísticos, la caricatura y especialmente la elaboración de comics, el ilustrador y también editor Sammy Rodríguez es un experto en la materia y un gran impulsor de las historietas en el país.

Sammy, quien es oriundo de Caracas, es egresado de la Escuela de Artes Armando Reverón y desde que era un niño comenzó su vocación por el dibujo y las historietas.

VENEZUELA EN COMICS

Rodríguez ha realizado sorprendentes ilustraciones para los medios de comunicación más importantes del país, además es el creador de la revista Venezuela en Comics, lanzada en el 2003.

En entrevista con el equipo de Desde La Plaza, Rodríguez compartió sus anécdotas y sus opiniones sobre el movimiento de comics en Venezuela.

A fin de conceder un espacio a los artistas plásticos nacionales, Sammy tomó la iniciativa de crear una revista llamada Venezuela en Cómics, publicación que hasta ahora ha tenido 12 ediciones.

El caricaturista nos detalló que, en "Venezuela en Comics es para todo el mundo", desde pequeños de "siete años de edad hasta personas de 60",

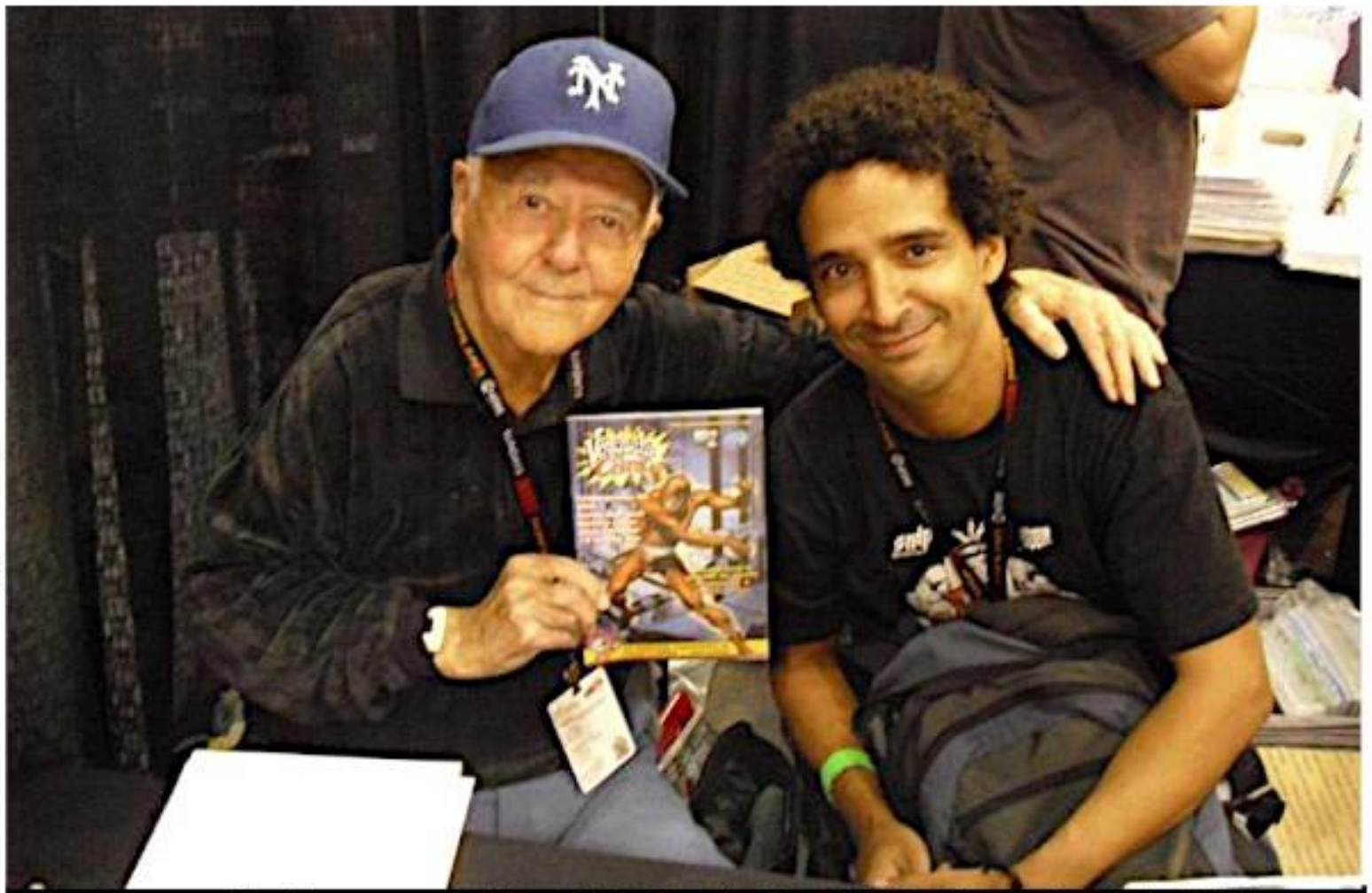
SAMMY COMICS- NUEVA YORK

Sammy contó que en ocasiones no ha incorporado a algunas personas reconocidas en las publicaciones porque "marginarían la revista", debido a que sus dibujos "están enfocados en reflejar su postura política partidista".

En referencia al contenido de los comics, dijo: "Venezuela en Comics no censura porque es una revista tipo libre. Sin embargo, con el tiempo se han hecho algunos ajustes en el lenguaje, porque los niños también compran la revista".

El año pasado, Sammy participó en el Comic con de Nueva York junto a reconocidos artistas gráficos de distintas partes del mundo, entre ellos; Stan Lee, Greg Capullo, Bob Camp, Jim Lee, Neal Adams. Allí aprovechó la oportunidad para promocionar su trabajo.

A pesar de que Venezuela en Comics, es una óptima propuesta que sigue en pie, el artista nos comunicó que "no se ha publicado otra edición durante un año por falta de recursos".



Sammy Rodríguez en la New York Comic Con 2013, al lado del historietista Joe Sinnott, quien sostiene en mano, una revista Venezuela en Cómics.

Rodríguez ha sido el encargado de organizar las dos ediciones del Concurso Nacional de Comics Manga Historietas, celebrados en Caracas, donde a su vez se han entregado premios en 4 categorías: Revelación Infantil, Amateur, Semi profesional y Profesional.

Para este 2014*, el artista tiene programado efectuar el tercer concurso en el mes de noviembre. (* Artículo publicado originalmente en Desdelaplaza.com, el viernes 05 de septiembre de 2014.)

COMICS VS. CARICATURA

Durante la plática, Sammy aclaró que a diferencia del comics, "los caricaturistas abordan más temáticas sociales y se caracterizan por inclinarse más hacia la crítica y la política partidista".

El artista plantea que la caricatura se ha utilizado para despotricar y para ofender a ciertas figuras, incluso sostiene que en algunas ocasiones se ha empleado para promover el racismo, mientras que en el comics se basa en contar a través de una secuencia narrativa las propias peripecias y la forma de ver el mundo de los artistas.

Por otro lado, el ilustrador enfatizó que en Venezuela se han desarrollados proyectos enfocados en el mundo de los comics, pero el principal motivo en el retraso de las publicaciones es la falta de apoyo.

"Aquí todo es un negocio, te quieren ofrecer dos lochas por tu trabajo, aquí las cosas no se hacen para ayudar a la gente", opinó.

Sammy es el propietario de la Escuela de comics manga de Caracas, ubicado en Los Dos Caminos (Miranda), donde le enseña su técnica a niños entre 9 a 12 años de edad, además tiene 10 años impartiendo clases en el sindicato de prensa de comics los días sábados.

"Te puedo asegurar que parte de la generación de relevo están en la escuela de comics manga de Caracas, debido a que hay muchos niños que tienen un poder creativo admirable", puntualizó.

Desdelaplaza/ KC
Fotos: Desdelaplaza.com

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo publicado originalmente en el portal web desdelaplaza.com, el viernes 5 de septiembre de 2014.

MITOS Y COSTUMBRES DEL FALCÓN DE ANTAÑO

LA ESTÉTICA EN NUESTRAS MUJERES DE ANTAÑO.

por Enrique Acasio

Estética es la rama de la filosofía que se dedica a estudiar la reflexión de la imagen, o más concretamente de lo bello que puede contener dicha imagen. Los primeros hombres que plasmaron sus pensamientos en torno a la belleza fueron Homero y Hesiodo, ilustres eruditos que buscaban un adecuado entendimiento sobre lo bello percibido por el hombre. Fue Platón (c. 427 -347 a.C) el primero en postular la belleza humana en uno de sus famosos diálogos filosóficos; Hipías Mayor, sobre la belleza de los cuerpos. Estos principios de estética humana fueron cambiando con el pasar de los tiempos, con el aporte de muchos estudiosos hasta nuestros días, desde immanuel Kant, Alexander Baumgarten, Michel Foucault y Humberto Eco por mencionar sólo algunos, hasta tal punto que forman parte de nuestra cultura actual. Todo en torno al contexto humano, lamentablemente gira en función de la belleza. Y nuestras mujeres paraguaneras de antaño lo sabían, desde costumbres y tradiciones para verse "más bonitas", como halarse de sus melenas nada más ver pasar una estrella fugaz en el firmamento estrellado o aplicarse espuma de leche de cabra para permanecer bellas y rejuvenecidas.

En las casas antiguas de Paraguaná se acostumbraba de
Construir una habitación destinada al arreglo femenino
Conocida como camareta

las mujeres de la paraguaña de antaño conservaban muy
bien su piel al untarse la espuma de la leche de cabra
recien ordeñada

Alado y los Buccaneros (1975), de Ángel Parra.
Historieta publicada originalmente en la revista Tricolor.

Cómic de culto:
Alado y los bucaneros (1975)

Angel Parra

EL CÓMIC EN VENEZUELA:
UN RECORRIDO DE CASI 100 AÑOS.

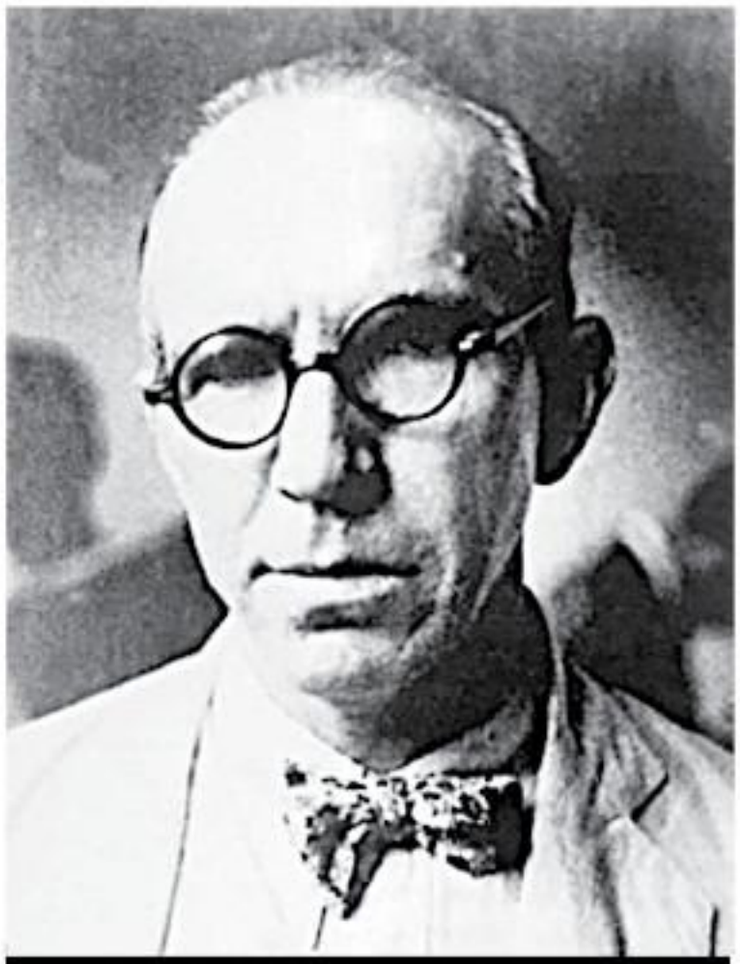
Por Hernán Vernáez.

El gran humorista Aquiles Nazoa (Caracas, 1920-La Victoria, 1976) fue un creador polifacético de inagotable imaginación. En su obra Los Humoristas de Caracas (1967) escribió: "Y cuando se estrenó en Caracas la versión de Pinocho debida a Walt Disney, miles de hombres y mujeres de nuestro pueblo repletaron los cines en que la película se exhibía, creyendo con una ingenuidad conmovedora que se trataba del Pinocho de 'Leo".

El largometraje de Disney fue estrenado en los Estados Unidos en febrero de 1940, y tal vez llegó a los cines nacionales un par de años después (inferencia que hago por no contar con datos exactos). De modo que la gente acudió en masa a ver la película, que coincidía con el fallecimiento, en 1941, de quien pensaban que era el autor del personaje que inspiró el film: Leoncio Martínez, "Leo".

Leo nació en Caracas el 22 de diciembre de 1889. Fue periodista, escritor, humorista, poeta, ilustrador, dramaturgo y hasta actor. Una de las cosas más importantes que hizo fue fundar, el 19 de abril de 1923, el semanario humorístico Fantoches, publicación que el caricaturista Claudio Cedeño (Río Caribe, 1916 – Caracas, 2009) calificó como "el periódico que auspició el nacimiento y la apoteosis de la caricatura en Venezuela". De hecho, fue en sus páginas donde Claudio publicó su primera caricatura. Pero Fantoches no solo auspició la caricatura en nuestra tierra, sino que dio inicio sostenido y formal a la historieta nacional, justamente con el personaje de madera.

Aunque existen pocos especialistas en el estudio de la historieta en Venezuela, los que lo han hecho coinciden en que el Pinocho de Leo es el primer cómic venezolano; así lo sostienen Ildemaro Torres en su libro El humorismo gráfico en Venezuela (1982) y la historiadora María Soledad Hernández Bencid en un artículo publicado en el N° 46 de la Revista de Humanidades y Educación de la Universidad Católica Andrés Bello, en



José Leoncio Martínez -Leo.

2005, titulado "Los jesuitas en el imaginario popular venezolano". Allí afirma que "Leoncio Martínez 'Leo', no solo produjo uno de los más importantes periódicos de humor de su tiempo, sino que introdujo un novedoso elemento en el periodismo gráfico venezolano: las tiras cómicas o historietas. Los personajes centrales son un muñeco de madera de larga nariz, llamado Pinocho, y su inseparable perrito Petipuá, especie de Pepe Grillo o de Sancho Panza, conformando una sección titulada: "Vida y aventuras de Pinocho."

Efectivamente, en el Fantoches número 2, del 24 de abril de 1923, se publicó por primera vez "Vida y aventuras de Pinocho o Hazañas de un muñeco de madera". "Leo" inicia las historias de Pinocho tal y como empieza el libro de Collodi, quien primero presenta a los dos carpinteros y el trozo de madera, pero "criollizándolos". Al maestro Cereza lo sustituye por Rufo Vera carpintero reputado, quien tiene el "tolete de madera" originario; mientras que a Geppetto lo sustituye por Rufo Lombriz, quien quiere hacer "un buen muñeco de palo". Luego de dos publicaciones (números 2 y 3) con la pelea entre los dos Rufos, es en el número 4 (25 de mayo de 1923) cuando nace oficialmente el muñeco de palo (según refiere en su libro Ildemaro Torres).

Resulta interesante que "Leo" tomara la marioneta italiana para retratar la vida y costumbres del venezolano de inicios del siglo XX, quien vivía en una sociedad reprimida por la feroz dictadura del general Juan Vicente.

Este, dicho sea de paso, mandaría a encarcelar al propio autor por sus duras críticas contra el gobierno, llegando incluso a cerrar Fantoches en 1932. Esa sociedad contaba al humor entre sus pocas armas contra la dictadura. Y Leoncio Martínez era uno de sus más inteligentes representantes.

Ahora bien, el muñeco de palo creado por Carlo Collodi, personaje insolente, flojo, irascible y pícaro (todo lo contrario a su par americano creado por Disney), es tomado por "Leo", quien de manera magistral lo transforma en un personaje que representa perfectamente

Portada Revista Fantoche. Semanario humorístico donde se publica el cómic Pinocho, de Leo.

la ingenuidad, comicidad y vitalidad del caraqueño de la época. Con igual maestría sustituye al grillo parlante por un perrito callejero, al cual llamó Petipuá (transcripción fonética de petit pois, guisante), tal vez porque sintió que la gente se identificaría más con un perrito juguetón y un poco cínico. Lo cierto es que el perro era más "nacional".

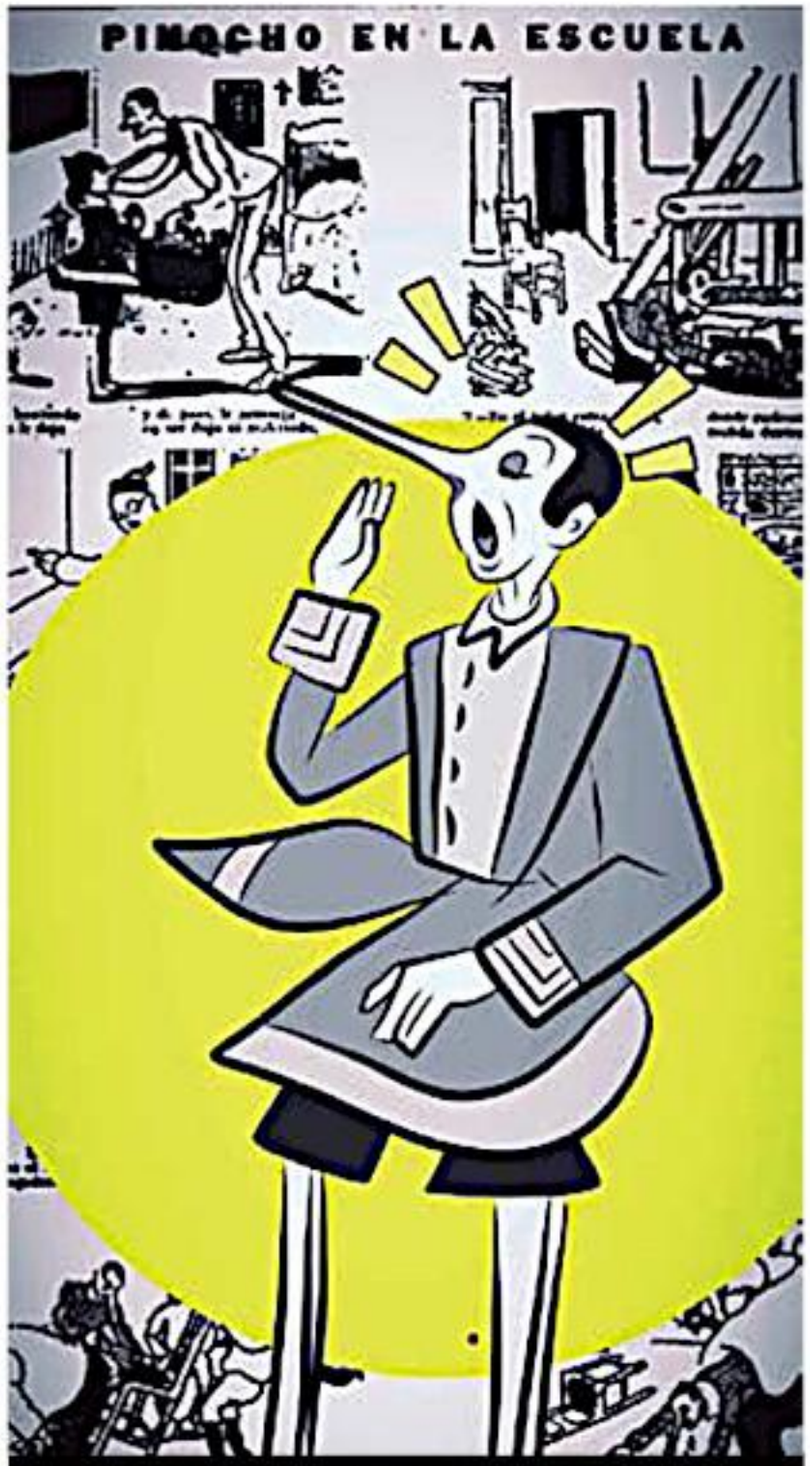
Al respecto, Aquiles Nazoa (quien colaboró en Fantoches e incluso la dirigió) señalaría del Pinocho de Leo lo siguiente:

"Adoptó Leo al famoso muñeco de palo para ponerlo a vivir, en las páginas de Fantoches, las más divertidas aventuras. Acompañado de su perrito Petipuá, el muñeco de Leo ingresó en las tradiciones sentimentales de los venezolanos como símbolo de bondad, alegría de vivir y fe en la justicia".

Leoncio Martínez, además de creador y guionista de la Vida y aventuras de Pinocho, fue el responsable del dibujo de cada viñeta durante los casi diez años que duró su publicación.

Las historias de Pinocho, vistas en su forma, respondían al acontecer diario, a la cotidianidad del ciudadano "de a pie", a las tradiciones y a la evolución que sufría el país. Pero en cuanto al fondo, eran una crítica al Gobierno, a la sociedad, al clasismo, a la economía, al amor… Ni la Iglesia se salvó de la afilada pluma de Leo.

Otra curiosidad que hace las aventuras de Pinocho tan especial y única es que su texto al pie de la viñeta estaba escrito en redondillas (cuartetas con rima ABBA); los globos de diálogo solo eran para Petipuá, quien en una sola viñeta de la historia solía hacer un comentario del acontecimiento, generalmente sarcástico.



Pinocho de José Leoncio Martínez - Leo. Versión gráfica de Rynngo.

Al ver los dibujos de Leo, en especial los de Pinocho, resalta el acertado uso de la viñeta como elemento narrativo, pues con trazo fino y preciso logra el ambiente adecuado sin sobrecargar la escena, y los gestos de sus personajes hacen que aún hoy, sin necesidad de leer el texto, las historias se entiendan. Se decía que los dibujos de "Leo" eran feos, y hasta obscenos, mientras que sus ilustraciones para publicidad eran más bellos y elegantes. Al respecto, Nazoa señaló una vez, palabras más palabras menos, que no se podía retratar de otra manera a un pueblo hambriento, enfermo y privado de la educación. Era por la represión de la dictadura que el país y el pueblo se representaban como feos.

La vena artística se encontraba presente en la familia Martínez, pues el hermano mayor, Rafael Martínez, cuyo apodo era "Raf", fue también caricaturista político, escritor y fundador en el año 1900 de la revista literaria La linterna mágica. El abuelo materno de "Leo" fue el pintor, litógrafo, fotógrafo y dramaturgo Celestino Martínez, quien se encargó de ilustrar la portada del número 1 de la revista El cojo ilustrado.

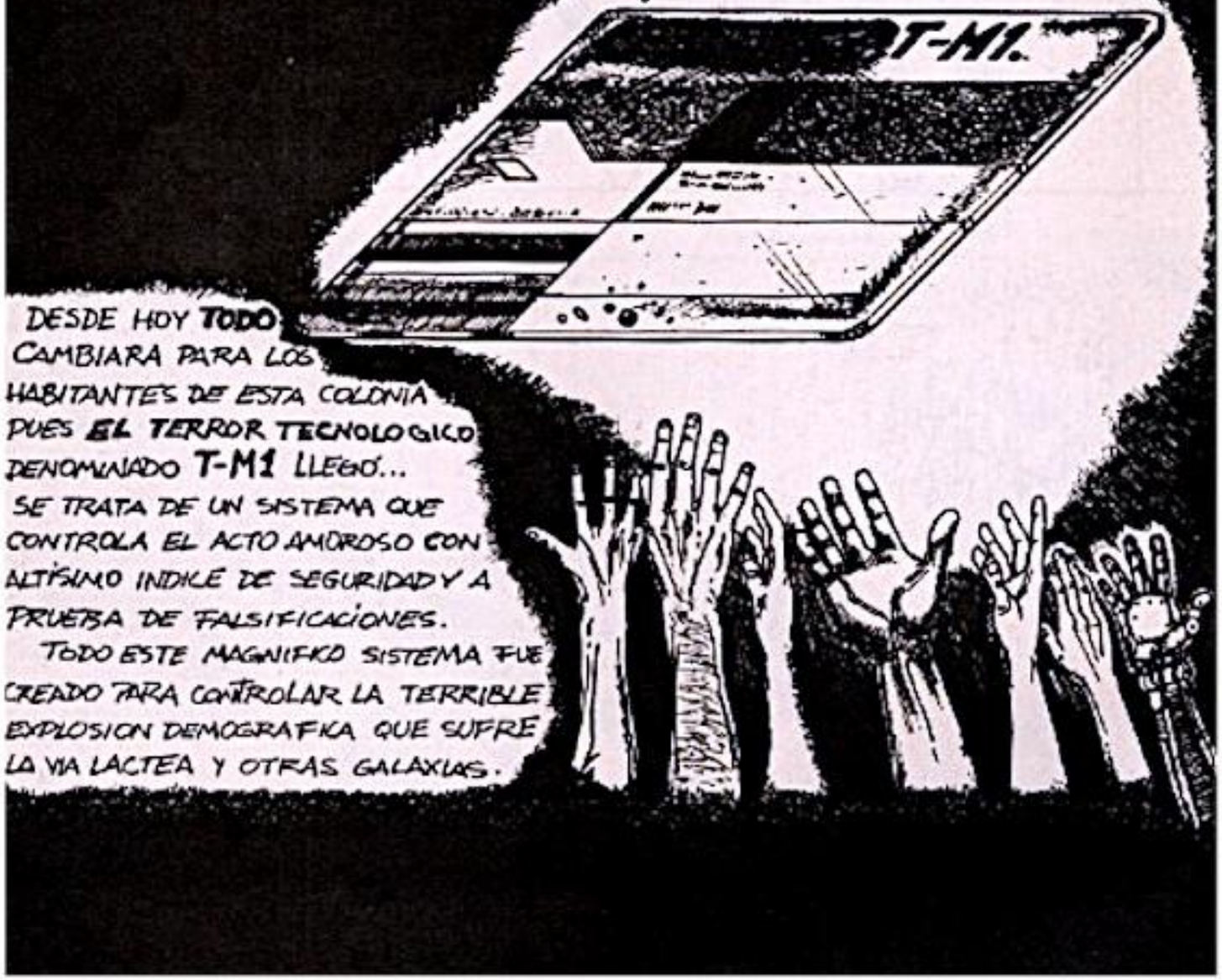
Leoncio Martínez debe ser tomado en cuenta y recordado por todos los que de una u otra manera estamos ligados profesional o sentimentalmente al mundo del cómic en Venezuela, pues sin saberlo fue su precursor más importante. Pinocho tuvo tanto éxito y resonancia en la sociedad caraqueña durante su vida impresa, que se le dedicaron escritos, poemas, marcas comerciales. Y hasta una canción. Fue publicado de manera consistente hasta el año 1959. Sin duda, puede considerarse la primera y más exitosa historieta de su época, hecha por y para venezolanos.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo escrito por Hernán Vernáez, publicado originalmente en el folleto Caracas, ciudad en viñetas. Un proceso en desarrollo, del Programa Amigos del Noveno Arte y el Centro de Estudios de Caracas. Julio de 2022.

T-M1

Historia y Dibujos:
"Rodolfo Hernández M..."

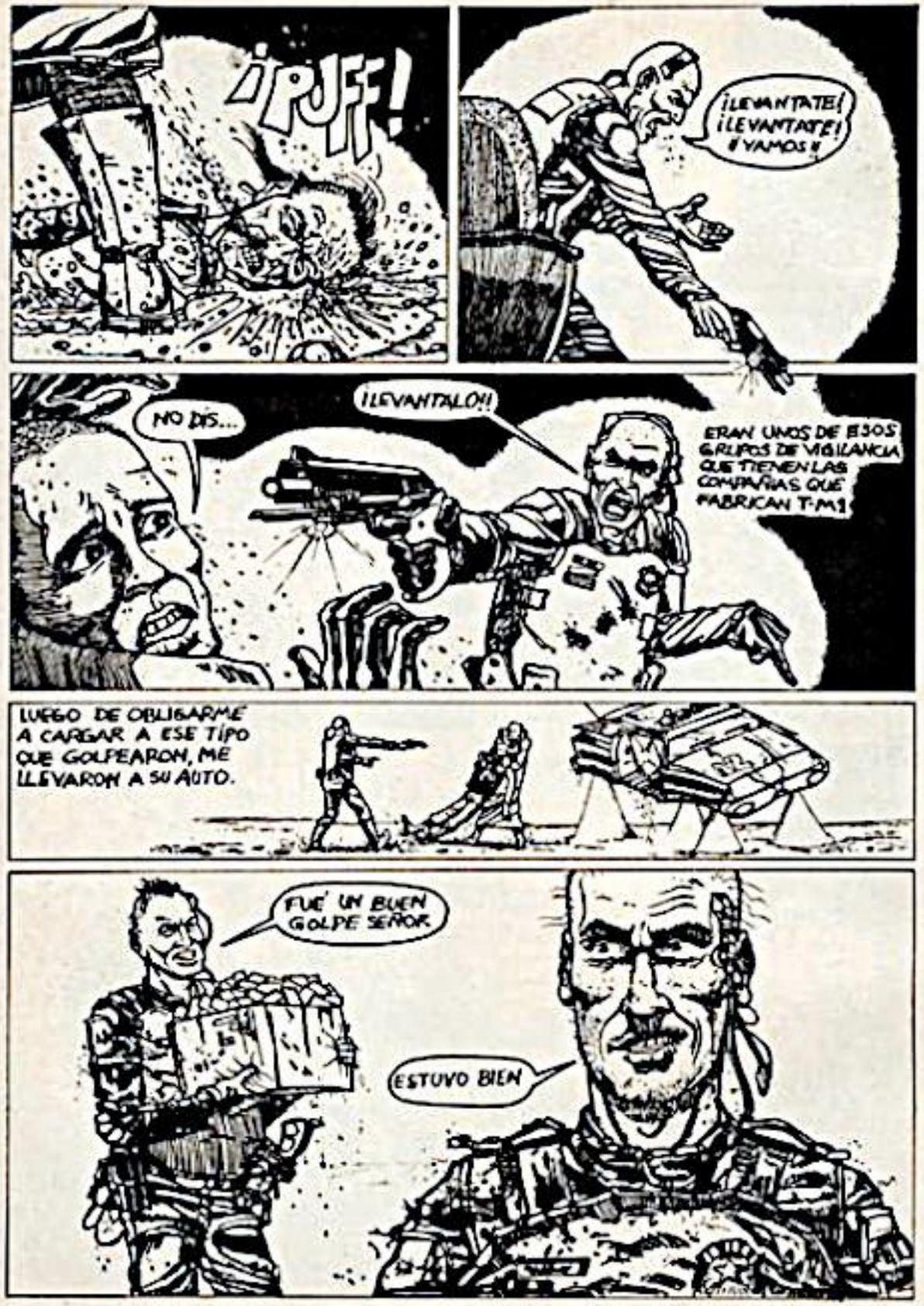


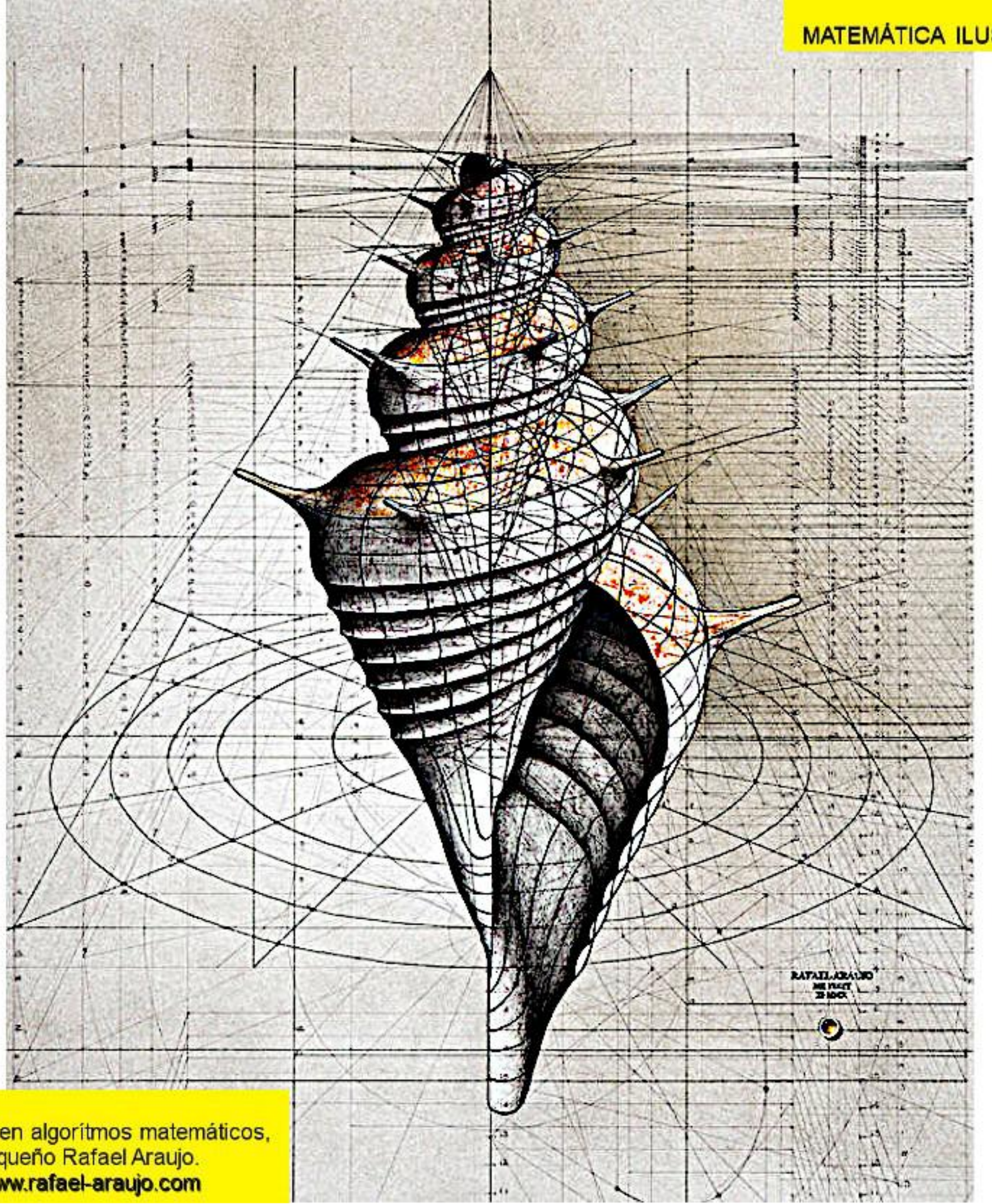
NOTA DEL EDITOR:
Cómic de Rodolfo Hernández, publicado originalmente en la revista Clips edición N° 1.

IBA POR LA CALLE DESESPERADO, SOLO PENSABA EN OBTENER MAS PAUTAS EN MI T-M1...
PLOF
PLOF
PLOF
PLOF
PLOF
PLOF

¡CAMINA
UUUFFF!

Rodolfo Hernández





CARACOLA.
Ilustración basada en algorítmos matemáticos, obra del arquitecto caraqueño Rafael Araujo.
Para saber más: **www.rafael-araujo.com**

ESCULPIENDO UN TROFEO.

Por Osman Acasio

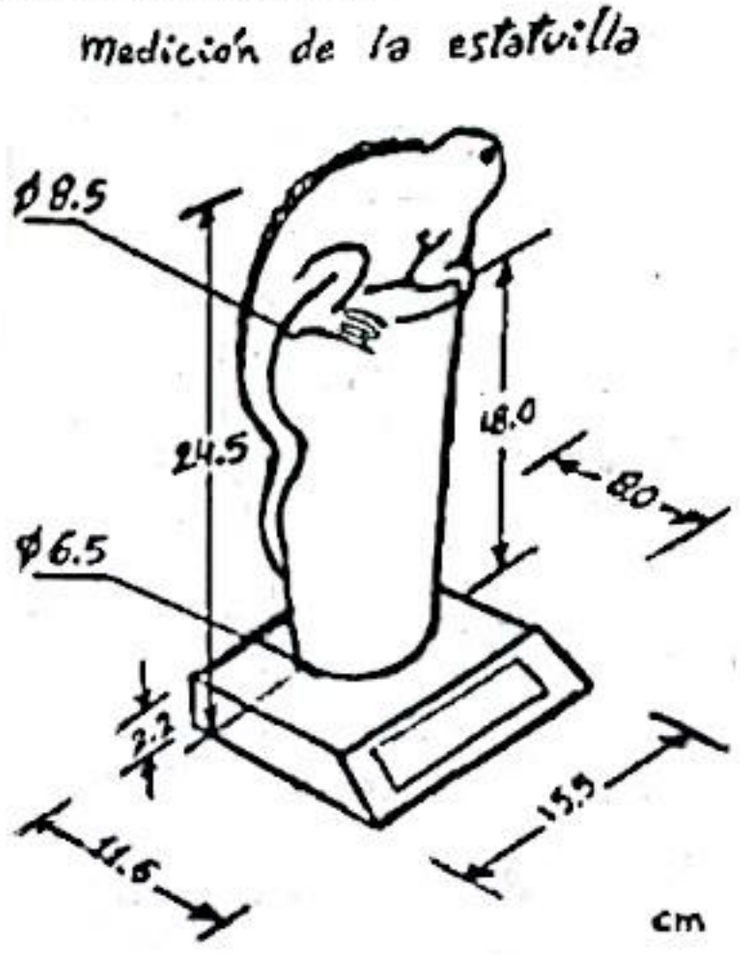
INTRODUCCIÓN.

Un trofeo es un reconocimiento que se le hace a una persona por alguna meta alcanzada o alguna actividad sobresaliente que merezca ser resaltada. Su forma y tamaño es muy variado y su diseño está limitado por la creatividad de su diseñador y los materiales utilizados para su elaboración.

En cuanto a los materiales para su fabricación, los hay desde trofeos de metal, plástico, vidrio e incluso hasta trofeos de madera.

Precisamente, el propósito del presente artículo es el de esculpir un trofeo partiendo de un trofeo real. Para ello, tomaré como referencia un trofeo de madera que se entregaron en un festival de videos que se realizó en la Península de Paraguaná, Venezuela, hace algunos años atrás.

DOCUMENTACIÓN.

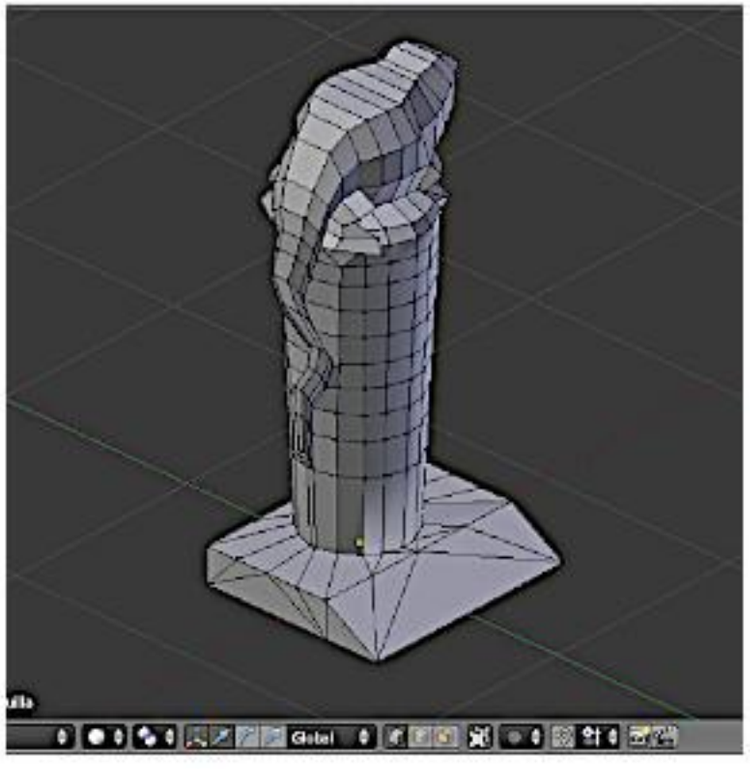


En lo referente al trofeo a modelar, es una insignia que se me otorgó en el Festival Internacional de videos Paraguaná edición 2005 como Primer Premio Video Animación por el corto animado Pesadilla en suspensión criogénica. El trofeo consta de una base cuadrada de madera, sobre el que se erige una columna pedestal en forma de vaso, en cuya cúspide descansa una iguana tallada en madera de Guayacan (árbol autóctono de la zona). Una pieza artesanal elaborado por Otoniel Salas, un artista de la localidad. Teniendo la idea principal del cual partir, solo resta tomarle las medidas al trofeo a modelar.

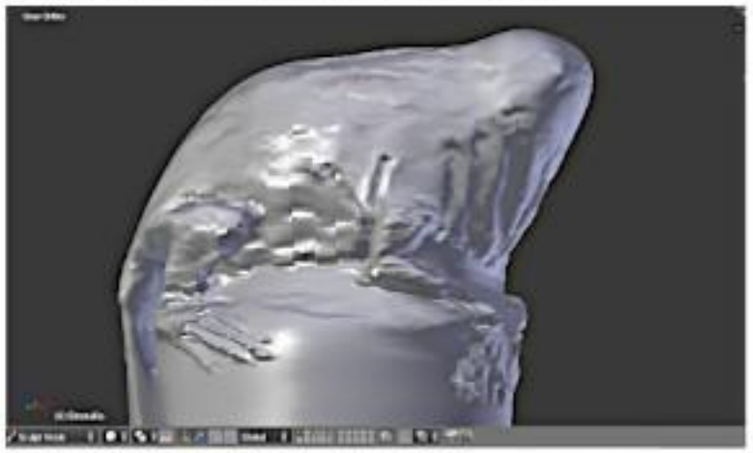
CREANDO EL MODELO BASE.

Con las medidas del trofeo como referencia, se procede a crear un modelo base de bajo poligonado. Inicio el modelo base del trofeo, partiendo de una forma geométrica sencilla: un cubo. Con la técnica de extrusión, le voy dando volumen al modelo.

Con el proceso se obtiene un mesh con un número relativo bajo de polígonos. Este modelo de bajo poligonado será el modelo base a esculpir para crear el trofeo.



ESCULPIENDO EL MODELO.



El modelo creado es tratado con las herramientas de esculpir. Las modificaciones le conferirán un mayor detalle de acabado al trofeo. Divido el modelo en cuatro niveles de subdivisión, en busca de agregarle al modelo, mayor número de poligonos para esculpir apropiadamente la pieza 3D. Utilizando en gran parte las herramientas Standard de esculpido (F-Brush, F-Draw) le voy dando forma al trofeo enfocándome en los detalles.

La cresta de la iguana la esculpí usando la brocha F-Draw en combinación con la brocha F-Grab. Para la boca, los ojos y la nariz se usó la brocha F-Brush en modalidad sustracción.

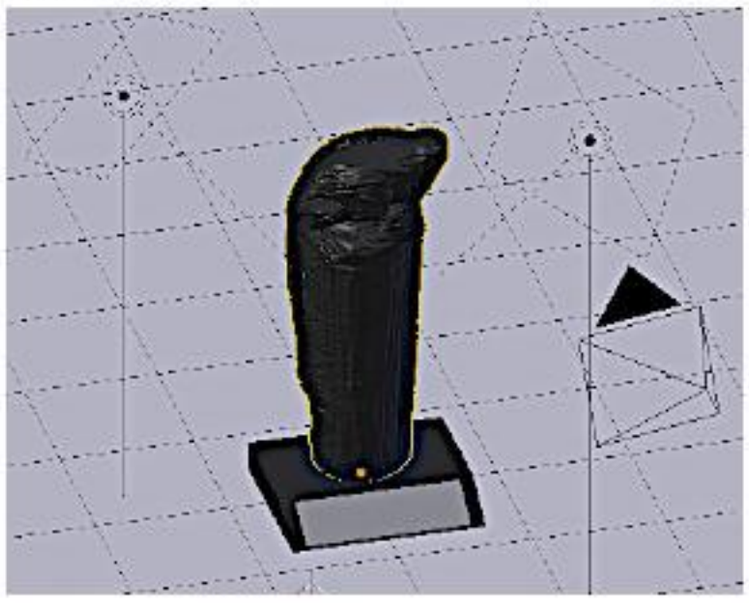
Herramientas de esculpido, empleadas para modelar el trofeo.

MODELO TERMINADO.

Una vez finalizado los detalles de la iguana, esculpo ranuras en el pedestal que se asemeje a texturas de un tronco de arbol. Y así queda el modelo del trofeo una vez esculpido el mesh de alto poligonado. Estando satisfecho con el esculpido del modelo, se procede a crear un juego de iluminación para el trofeo.

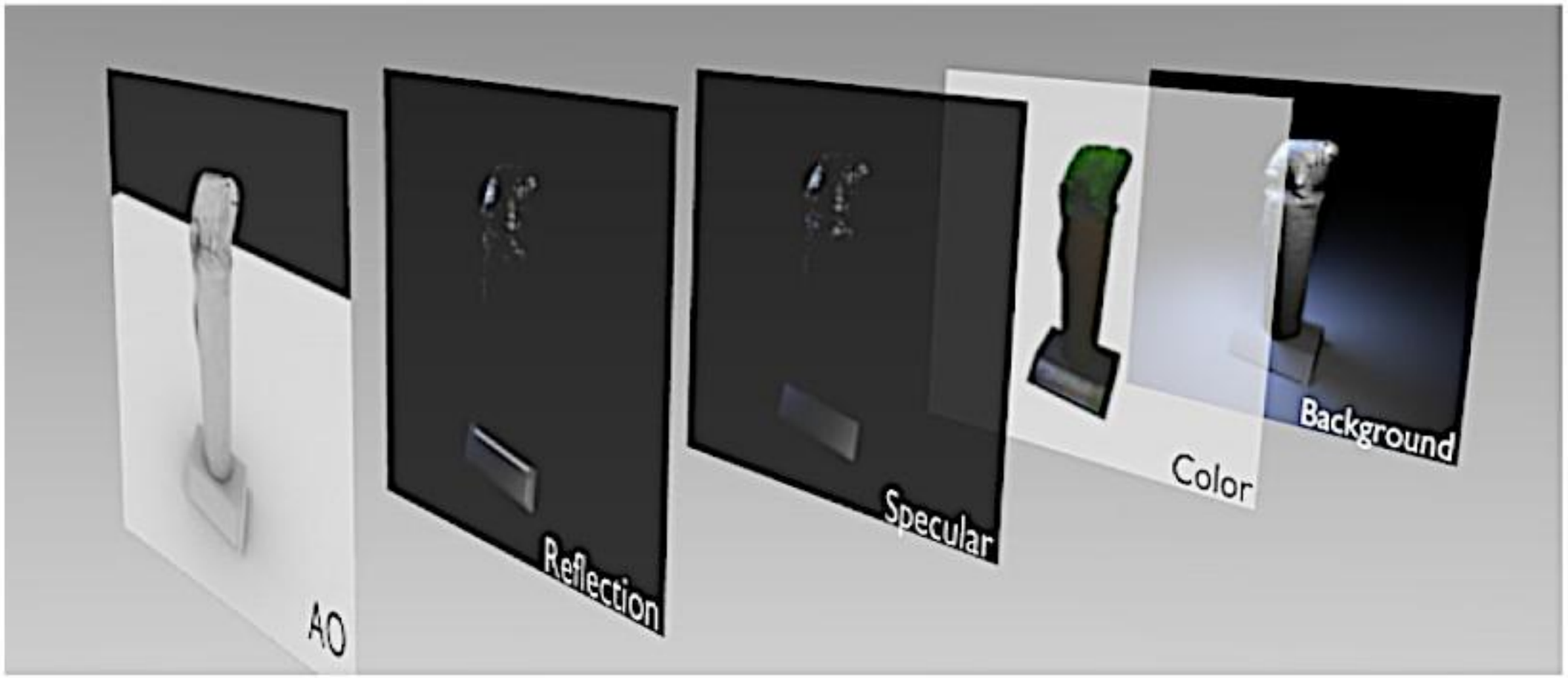
ILUMINACIÓN.

Creo un pequeño y simple juego de iluminación compuesto de un par de luces área (una luz blanca como iluminación principal y una luz azulada como iluminación ambiental) y agrego al escenario un plano que actuará como suelo.



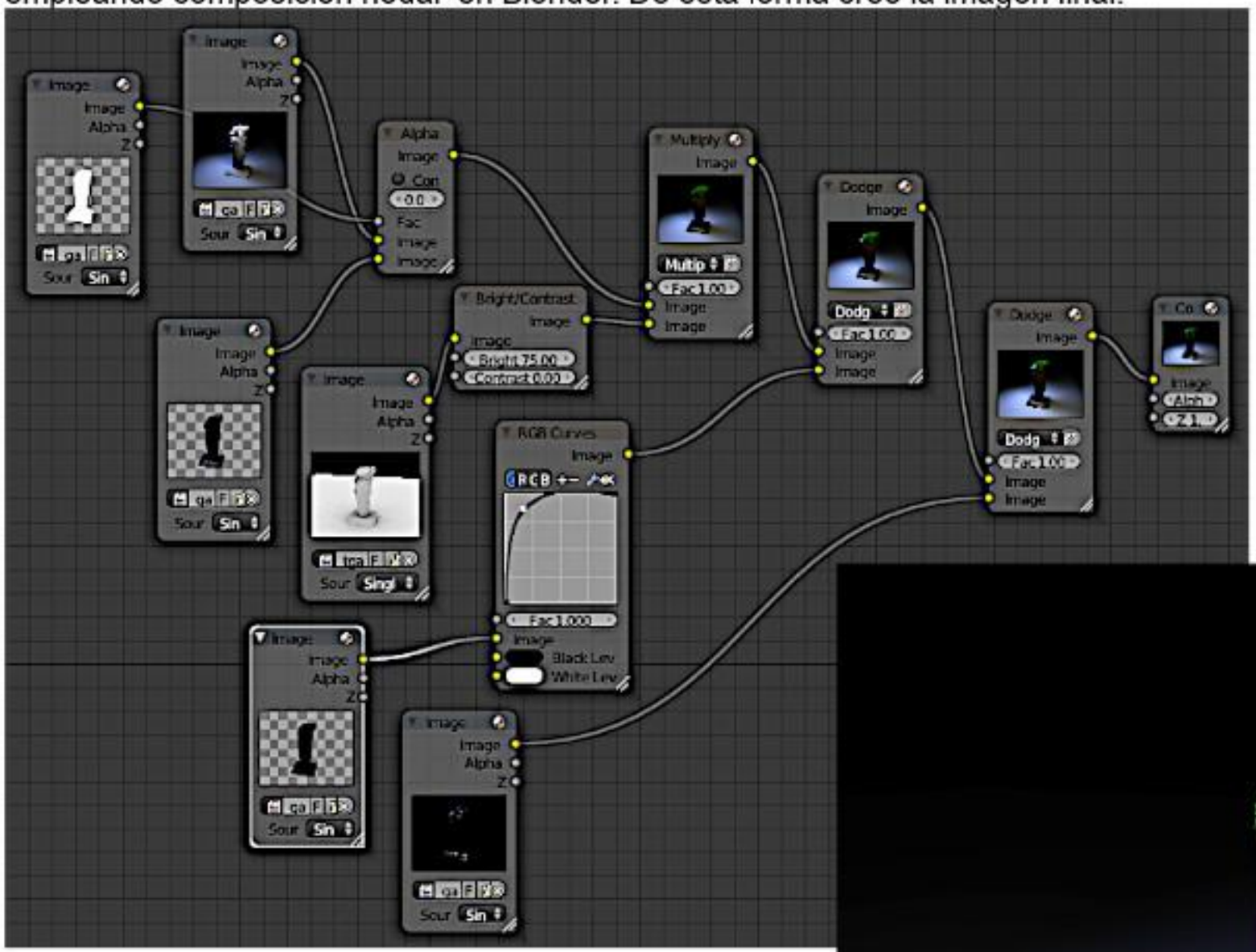
REVELADO.

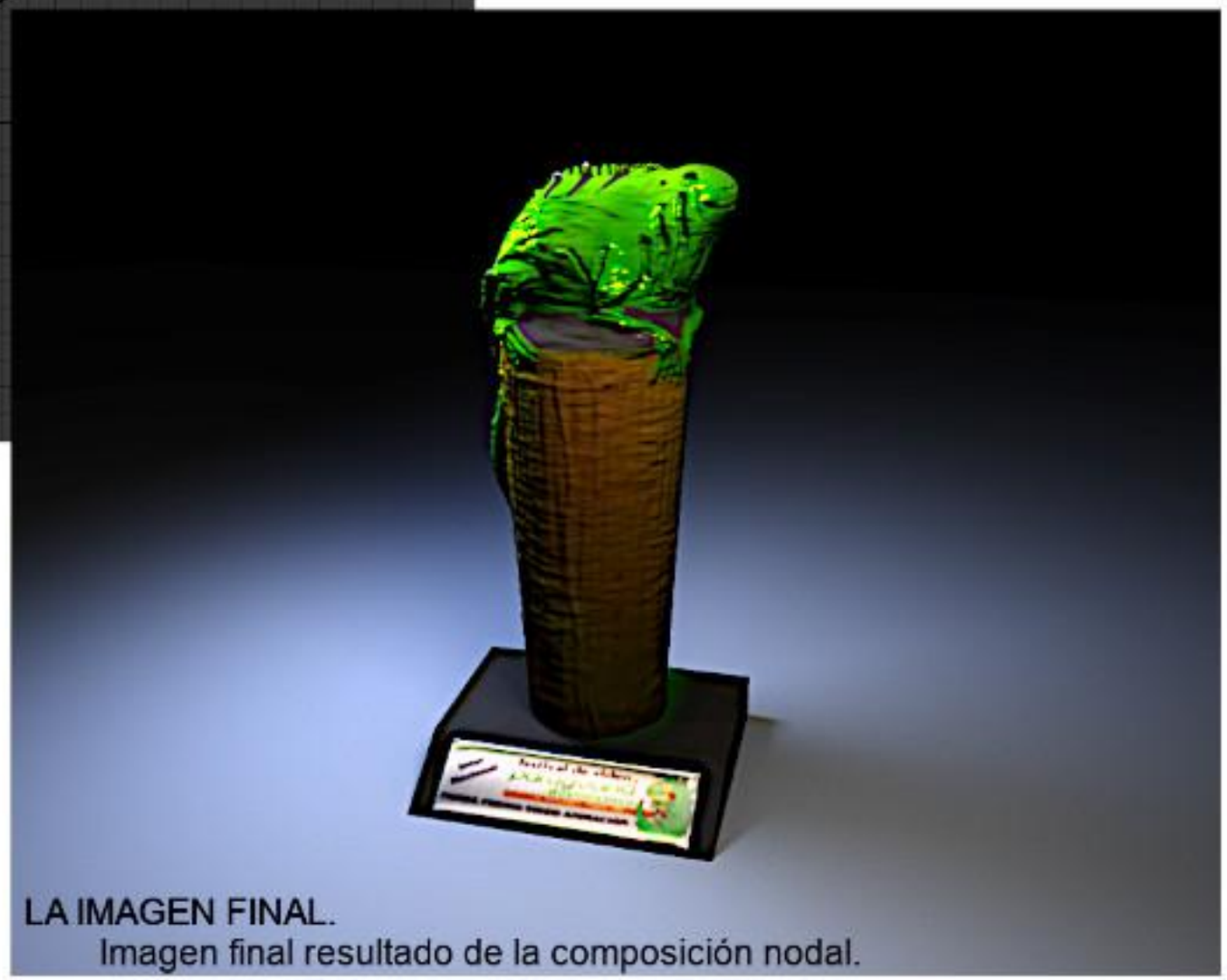
Estando el trofeo en escena con su iluminación definida, genero varios revelados de la escena por separado, en capas. Una capa revelada en Oclusión Ambiental (Ambient Occlusion AO), una capa reflección, una capa especular, una capa de fondo (background) y varias capas en color. Las capas en color las combino en GIMP para generar una capa única.



COMPOSICIÓN.

Todas las capas reveladas previamente, son combinadas en una imagén única empleando composición nodal en Blender. De esta forma creo la imagen final.





LA IMAGEN FINAL.
Imagen final resultado de la composición nodal.

CONCLUSIÓN.

Las herramientas de esculpido con el que cuenta Blender nunca dejan de sorprenderme, y su uso resulta para mí en todo un deleite. Bien sea esculpiendo rostros humanos, resaltando las curvas de una dama o creando un trofeo de madera, su uso llena totalmente todas mis expectativas. Una poderosa herramienta con el que cuenta todo artista de las 3D.

SOBRE EL ARTICULO:

Articulo escrito originalmente en Inglés para la revista BlenderArt Magazine, publicado en su número 41 Imagine the possibilities! Pág 21. Mayo de 2013.

CÓMIC DE AUTOR: OMAU

Había tenido una ardua, típica (por no decir arquetípica) y monótona semana de trabajo, de esas sin novedad donde la humanidad pierde su sacra ontología y engendra al torpe, patético e insípido zombie ejecutivo, pero este ser tiende a desperezarse cuando llega el fin de semana, son sus 48 horas para ser ¿"feliz"? y ¿"libre"?...

Sábado en la mañana: 10 a.m.

Con dolor de cabeza y una resaca del demonio, se dispone a ir al gym. Observó el reguero que había en la sala de la noche anterior, recogió una botella vacía y se vio reflejado en ella esa imagen lo ofuscó un poco pero tiró la botella al sofá y salió.

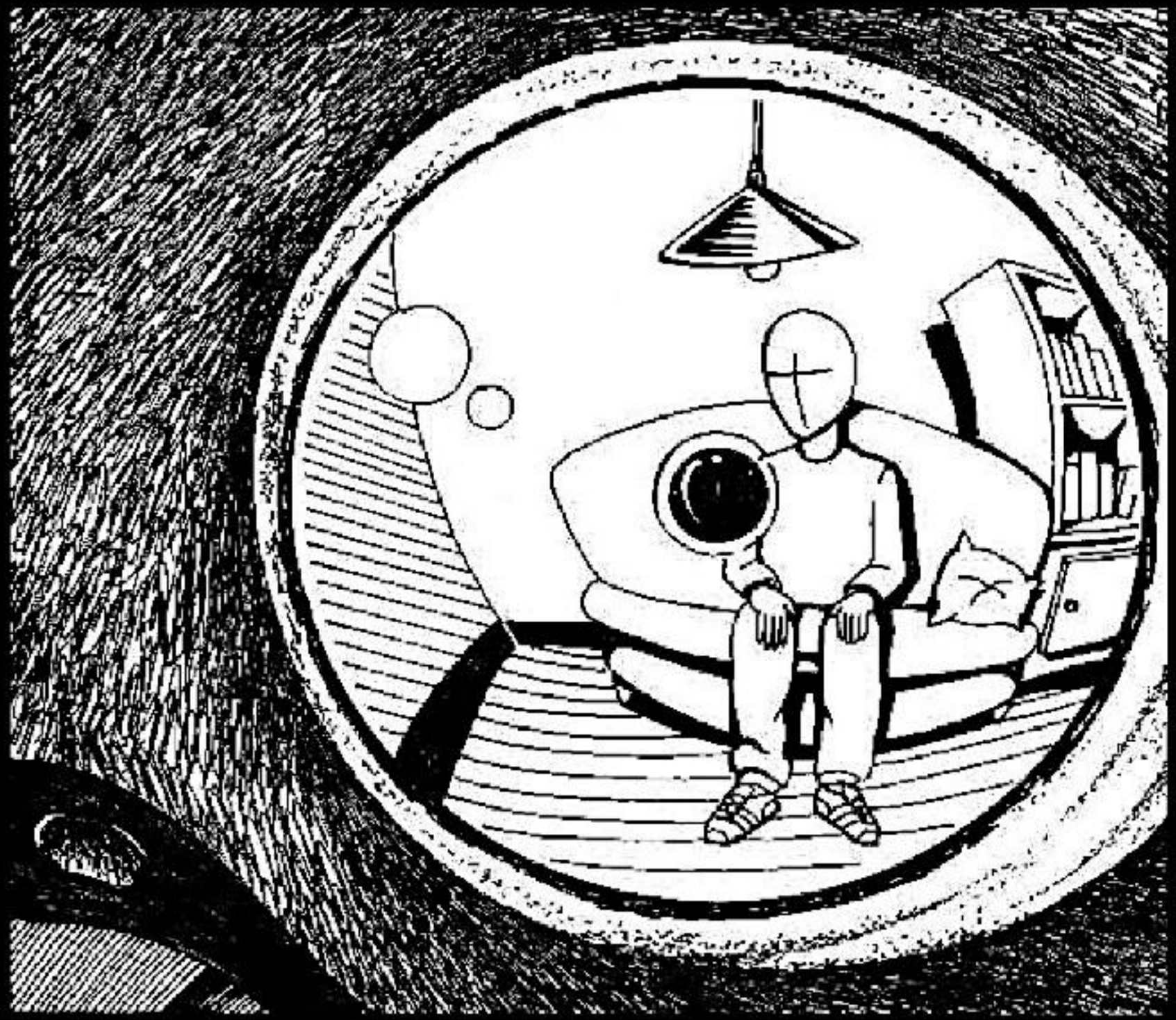
Contemplor (2004), de Osvaldo Barreto -Omau. Tira cómica publicada en revista suplemento del diario La Nación. Del recopilado de estas tiras , Omau crea El Insensato durmiente (2005).

Regresó del gimnasio cansado y extenuado, tal como regresan los cerdos del matadero. Pasó frente al espejo y contempló su figura, la contempló como se contempla un anuncio de carretera, (en estos tiempos vertiginosos no hay lugar para la autocontemplación) pasó de largo a la ducha, algo de agua caliente lo relajaría, el bañarse era tan necesario, pero no por higiene sino como rito inconsciente de expiación.

Entre el vapor pensó en sí mismo, en su vida, se dio cuenta que su existencia era parecida al vapor, su mente se ablandaba y su espíritu se hinchaba como esponja ,todo comenzó de pronto a tornarse evanescentemente de colores pasteles ,ya casi a punto de cerrar los ojos y hacerse uno con el vapor sonó el teléfono y salió de prisa mojando el piso, con la angustia estúpida que produce el rin-rin del teléfono.

Descolgó la bocina pero ya era tarde, entonces comenzó la estúpida preocupación por preguntarse ¿quien pudo haber sido...?

Se vistió y mientras lo hacia, un cuervo se posó en su ventana (cuan lejos están algunos de ver en un pájaro su propio destino). Contemplor se quedó inmóvil para no asustarlo, lo contempló maravillado y de pronto se estaban viendo directamente a los ojos, era como si la espiral cósmica los hubiese enchufado, la composición suic-atómica del ADN nunca se había visto tan clara, sus vidas pasada (la del cuervo y la de Contemplor) se agolparon en el presente, una paz de proporciones intergalácticas se arremolinaba sobre ellos, un acontecimiento magnánimo de infinita pureza se avecinaba, un trance hipnótico parecía sobrevenir cuando el periódico se estrelló en el vidrio espantando al cuervo...

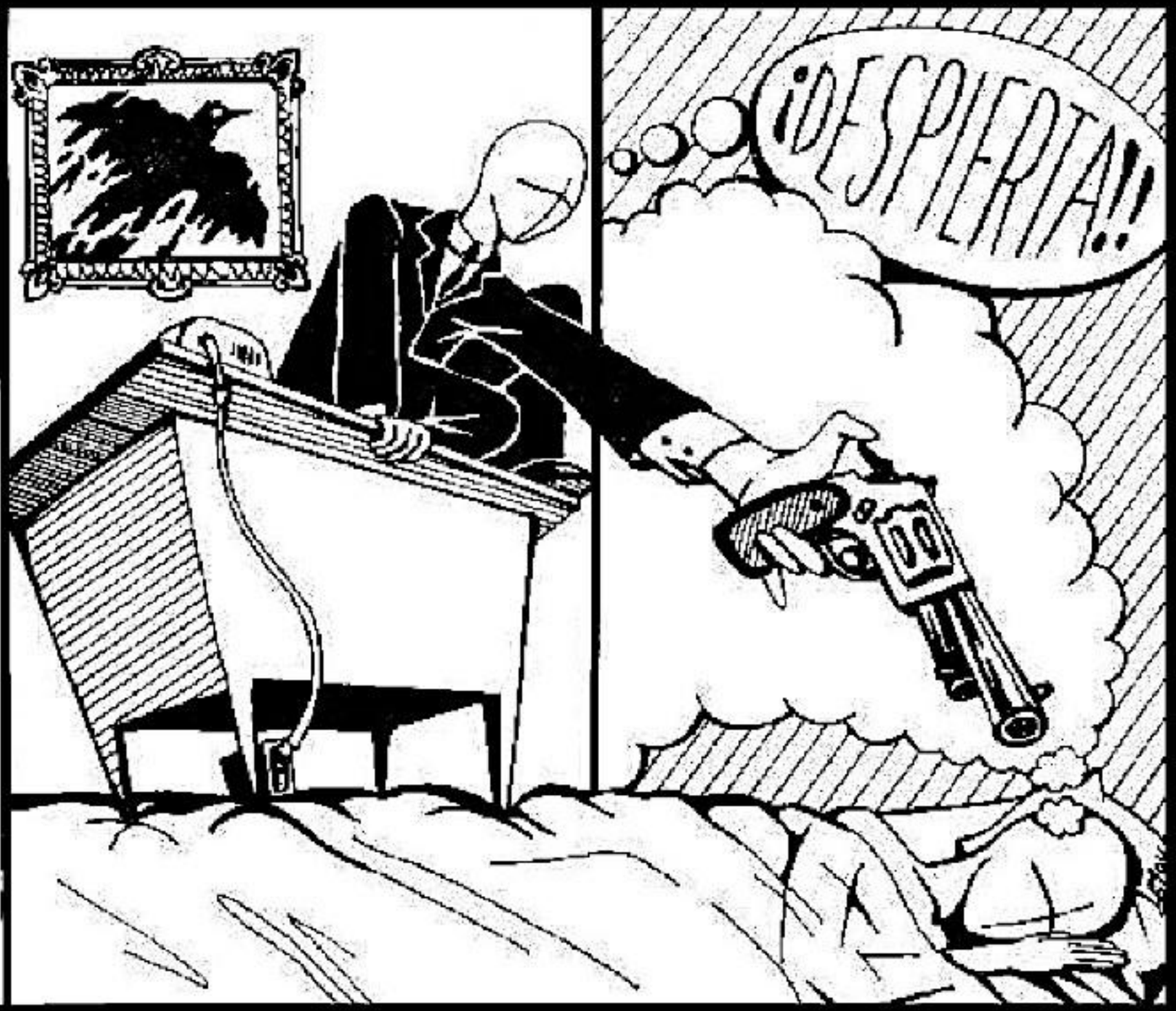


(era el repartidor) había llegado la hora de sentarse a leer las noticias (si los millones de lectores de diarios supieran que no hay noticia que pueda revelarles la información que siempre han buscado, pues la naturaleza de esta es ocultarse lo cual es contrario a publicarse).

La sensación desagradable de ver que las cosas en el mundo andan de mal en peor (según el periódico) como si no hubiese alguien haciendo algo bueno, la estupidez de la guerra siempre en primera plana como si eso fuera mas importante que un día normal , pero no, solo la muerte, el horror, la tragedia y la agonía tienen derecho a los grandes encabezados, sin embargo todo el malestar que produce estar informado se alivia comiendo.

"La comida" le dejó una fastidiosa pesadez y comenzó a sentirse lento como si hubiese tragado piedras (lo mismo que le pasó al lobo feroz en la caperucita roja) entonces llegó la hora del burro y el sueño se apoderó de la carne maoilenta...

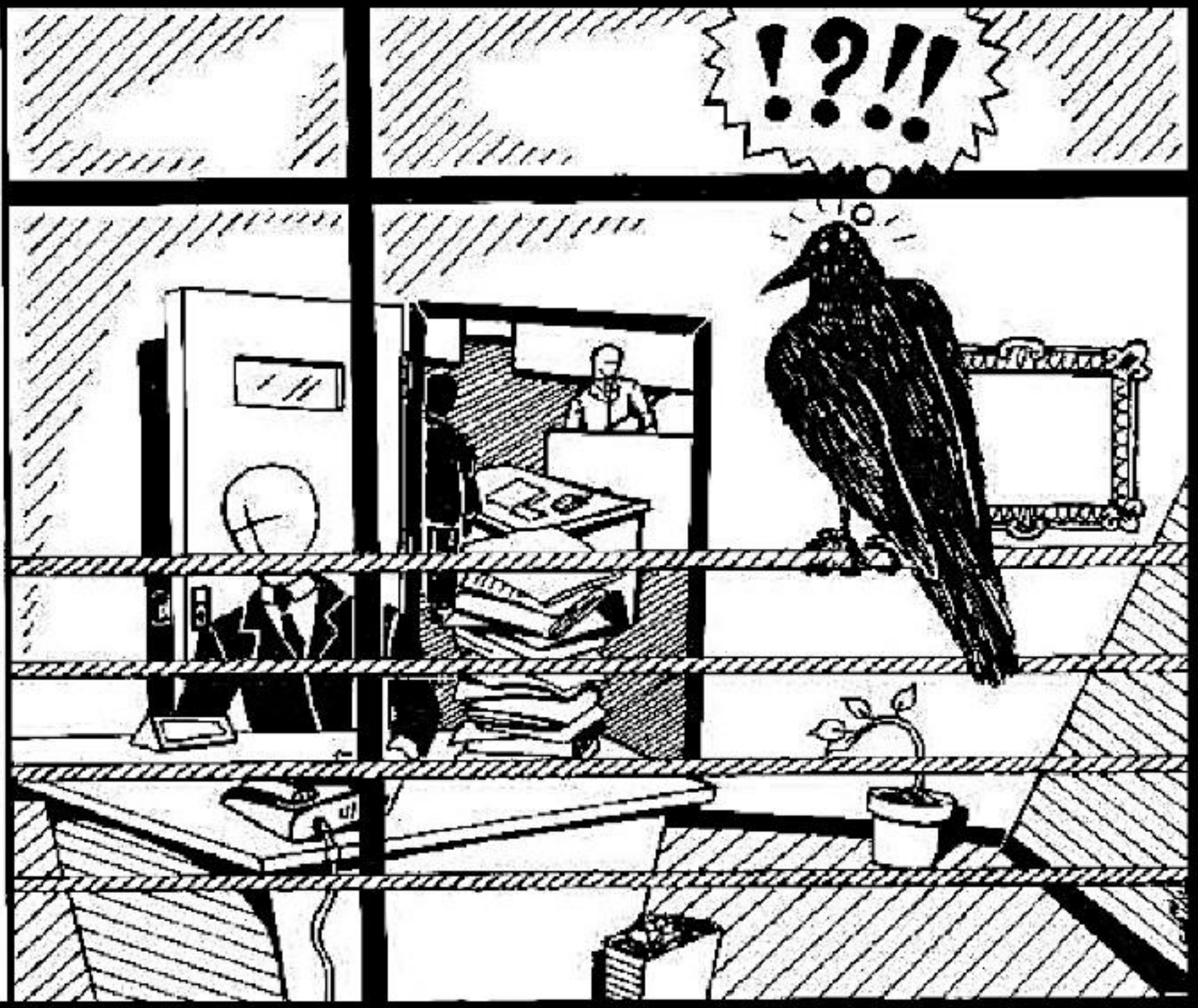
...Soñó que trabajaba en la oficina, pero sabía que estaba soñando y era fin de semana, él no quería estar en la oficina, entonces quiso despertar y No pudo, todo en el sueño le atormentaba. Algo le llamó poderosamente la atención; una pintura de un cuervo colgada sobre su escritorio que no se correspondía con la realidad... siguió buscando la forma de despertar, la cosa comenzaba a asustarlo, se sentía abrumado e inclusive ridículo, se le ocurrió sentarse a esperar a que el durmiente despertara, estaba a punto de tranquilizarse cuando recordó que la mayoría de los sueños no poseen estructuras de tiempo estables, terriblemente asustado buscó un arma y se voló la cabeza.

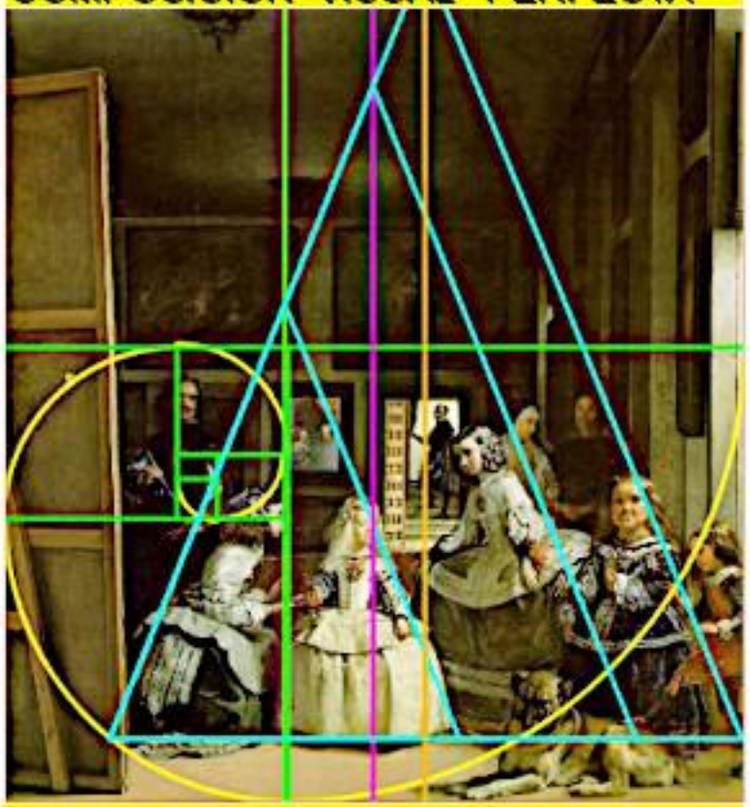


pero no despertó, por el contrario, era como si hubiese abierto otro sueño. Ahora él era un cuervo parado en los cables de la luz, viendo a su oficina y él estaba en la oficina trabajando, cuando sabía que era fin de semana y no debía trabajar.

La cosa ya estaba fea y se puso tan amotinado que pensó que se volvería loco de perinola, de la angustia se quitó unas cuantas plumas, él solo quería disfrutar su estúpido fin de semana, se disponía a maldecir y despotricar de todos , hasta de la vida misma, cuando un aire fresco lo calmó, ahora mas relajado, decidió idear un plan.

Siendo cuervo pensó que si se mataba nuevamente complicaría mas el sueño, así que decidió darse de picotazos a sí mismo en la cabeza para despertar.





DIVINA PROPORCIÓN: FIBONACCI Y EL NÚMERO DE ORO.

por Enrique Acasio

Recientemente fui invitado como estudiante avanzado de UNEARTE, artes Plásticas mención pintura a dictar un pequeño taller sobre la proporción Áurea y el Fibonacci a mis colegas estudiantes de semestres iníciales. Todos los grandes artistas, creadores, intelectuales y hasta arquitectos han empleado la sucesión de Fibonacci y el número Áureo en sus proyectos artísticos, basta con investigar en internet y en libros especializados del tema para ver que grandes maestros como; Leonardo Da Vinci lo aplicó por ejemplo en su cuadro La Gioconda, o Diego Rodríguez Velázquez en sus Meninas. En Venezuela, el arquitecto y artista Rafael Araujo lo emplea con frecuencia en sus hermosas ilustraciones de caracolas. Se pretende en este breve tratado asociar la composición perfecta con tan importantes principios teóricos. (1) Debemos iniciar por decir, que el número áureo o de oro, también conocida como divina proporción es un número irracional representado por la letra griega fi, tanto en minúscula como mayúscula. Nombre dado en honor al escultor griego Fidias. Se presenta como sección Áurea al número 0,6180339 asignando para ello el fi pequeño, (φ) mientras que el propio número áureo 1,6180339 corresponde el fi mayor. (Φ) Fueron los creadores renacentistas los más destacados en el estudio de las proporciones áureas, quienes se percataron que existía una estrecha relación con dichos valores y la proporción de las formas en la naturaleza. Lograron establecer un simple concepto de que la perfección busca la relación de 3 a 5 (2). Basta con ahondar en la proporción humana y comprobar que dicho parámetro se repita hasta la saciedad en el cuerpo humano, en una distribución de mayor a menor, hasta detalles mínimos como la proporción de dientes y uñas. Así por ejemplo, el primer encuentro de la relación 3/5 lo vemos en la altura máxima del ser humano; desde la cabeza hasta el ombligo aparece 3 (m), y desde el ombligo al pie el valor de 5 (M). Conocí por primera vez de esta increíble relación de proporción humana, en un libro de ingeniería que me prestaron .- y del cual no dude en fotocopiar todo su contenido.- , (3) libro cuyo origen venia de un congreso de ingeniería dictado en Brasil, en donde un colega contó con la oportunidad de participar. Presento a todos nuestros lectores imagen original de dicho libro. Volviendo con mi pequeño taller de Fibonacci es hablar del número Áureo; se encuentran estrechamente ligados. Logre dibujar una serie de ejemplos que quiero humildemente presentar como apoyo grafico para el presente ensayo. Finalizo con decir que el taller se dictó de forma exitosa, y los estudiantes salieron del salón de clases con un nuevo referente para aplicar en sus trabajos creativos, elementos teóricos que algunos desconocían por completo, mientras que

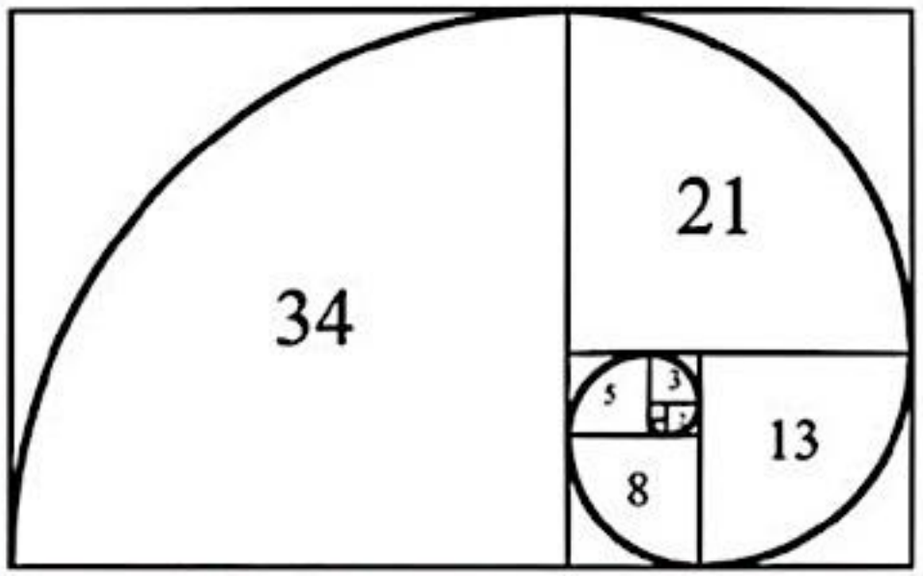
El arquitecto y artista Rafael Araujo emplea con frecuencia el Fibonacci en sus hermosas ilustraciones de caracolas.

otros conocían del número de oro y de la caracola Fibonacci, como también se le conoce, pero sin entender su verdadera aplicación en el arte.

Figura derecha superior: Caracola o sucesión de Fibonacci.

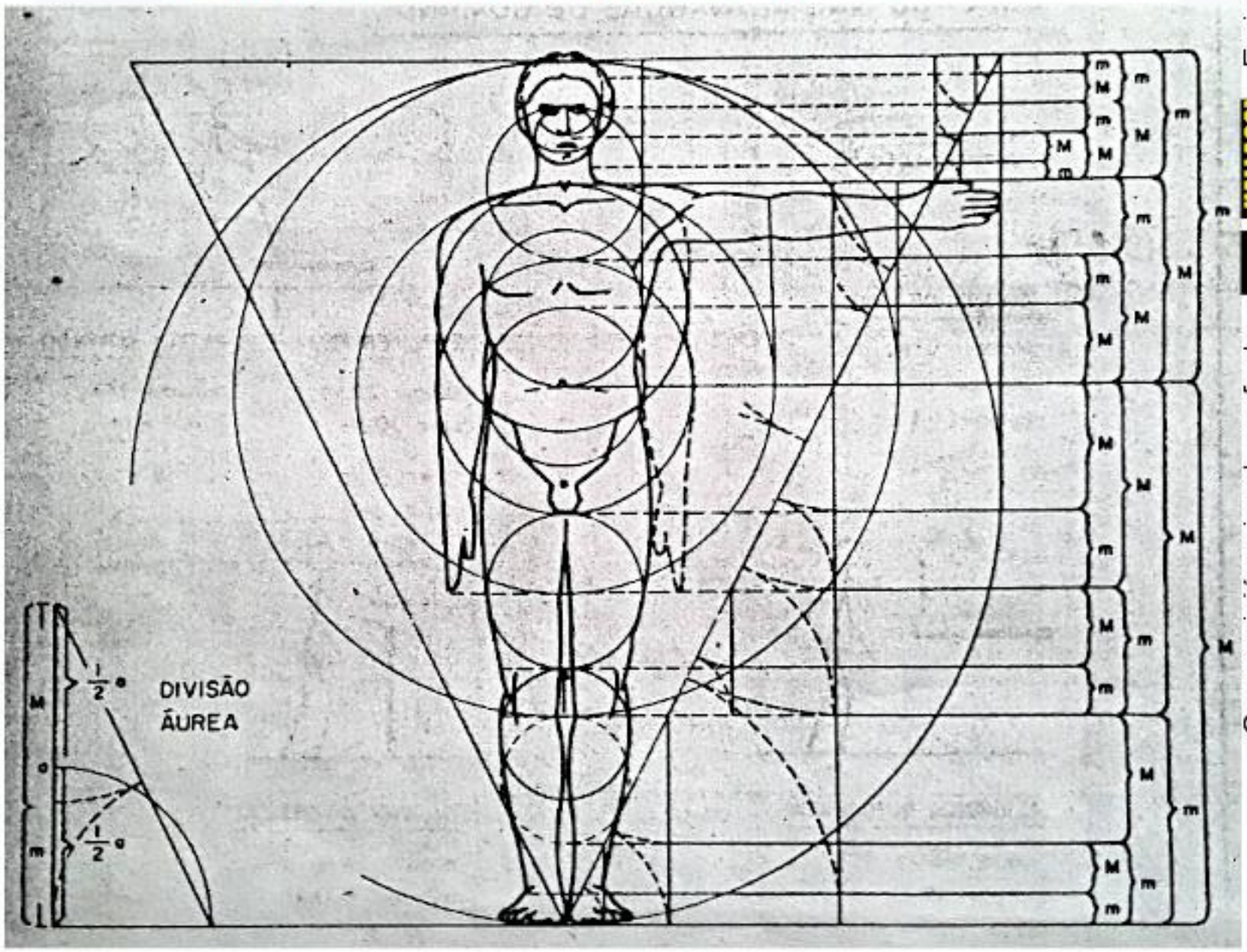
Fígura derecha inferior: representación del número áureo en el cuerpo humano.

Página siguiente: Ejemplo de ilustraciones empleando Fibonacci.



0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ,34, 55, 89, 144...

0 + 1 = 1
1 + 1 = 2
2 + 1 = 3
3 + 2 = 5
5 + 3 = 8
8 + 5 = 13
13 + 8 = 21
21 + 13 = 34
34 + 21 = 55
55 + 34 = 89
89 + 55 = 144



Notas:
(1) Un ensayo sobre este interesante referente Teórico fue presentado en la primera entrega de Hallaco (Composición visual perfecta) en las páginas 55 y 56. Recomiendo su lectura para comprender el uso practico de la sección áurea para obtener el punto de interés en un cuadro o punto dorado. También fue presentado en un tratado de título El uso del Fibonacci y el número áureo para nuestras artes visuales, en Hallaco Nº 5, páginas 57-60
(2) Si dividimos 5 entre 3 obtenemos la proporción Áurea 1,618.
(3) Aparecían en un texto de ingeniería puesto que emplean el número áureo para estudios de ergonomía. Se entiende por ergonomía a las investigaciones de las relaciones entre las personas y su entorno de trabajo, y particularmente una rama de dicha ciencia la antropometría, para lograr definir la relación de los datos informativos sobre los tamaños del cuerpo humano.

ACASIO '23

CUENTO CORTO.
EL DIARIO DE ETIENNE.

Por Jesús Pulido.

La percepción me parece de una u otra manera por la dialéctica presente en la existencia, pero no es dual la naturaleza sino las sucias manos de los que escriben cuando ganan las guerras. ¿ Y si derrumbamos esa pared que divide y segrega el pensamiento? ¿Y si un fenómeno no se diera necesitando una contraparte sino que miles de alternativas fuesen posibles, o todas a la vez, o tal vez ninguna? Porque tal vez lo encausamos al precario raciocinio que tenemos ¿Quiénes somos nosotros oh Señor, sino miserables migajas del pan infinito en el Éter del Universo para tratar de enjaular la creación en las redes del materialismo y la puerca religión?
¿Cómo puede aferrarse la fe ignorante a lo efímero de la perfección? Mi resentimiento que es mi karma y que no puedo dirigirlo a un objetivo específico se torna no-desahogable y es el cáncer que me carcome el alma. Y esa voz maldita grita desde mis entrañas que soy todo odio, y mi odio es el odio latente del mundo retorcido,mi odio es el odio del incomprendido, es el odio del oprimido, del consumidor que quiere ser reconocido por sus iguales, del débil que trémulo teme, el odio de la decepción, del iracundo, el odio del que se desprecia a sí mismo, del que cree cuando lee autoayuda; mi odio es el odio del que odia y del que ama, mi odio es el odio de todos.

¡¿Y hasta cuándo me atormentarán sus voces con la teoría de que cada individuo es responsable de sus actos?! ¡¿Hasta cuándo envenenarán mi mente con su falso libre albedrío, cuando nuestra única opción es temer y obedecer a un Dios que es letra muerta?! ¡Yo soy pues, el sadismo y todas sus aberraciones, soy la consciencia del que da limosna y se cree salvo! ¡Soy la escoria del Estado y toda la podredumbre que acumula en su patio trasero! ¡Soy el niño inocente que acosa a su semejante y disfruta morbosamente destripar insectos, soy la belleza agradable y no despreciable que aborrece vuestra falta de glamour! ¡Yo soy el demonio que compró este mundo y su inflada tasa de interés! ¡Yo soy pues, la historia y la sangre que la chorrea!

¡Yo soy TÚ!

SOBRE EL CUENTO.

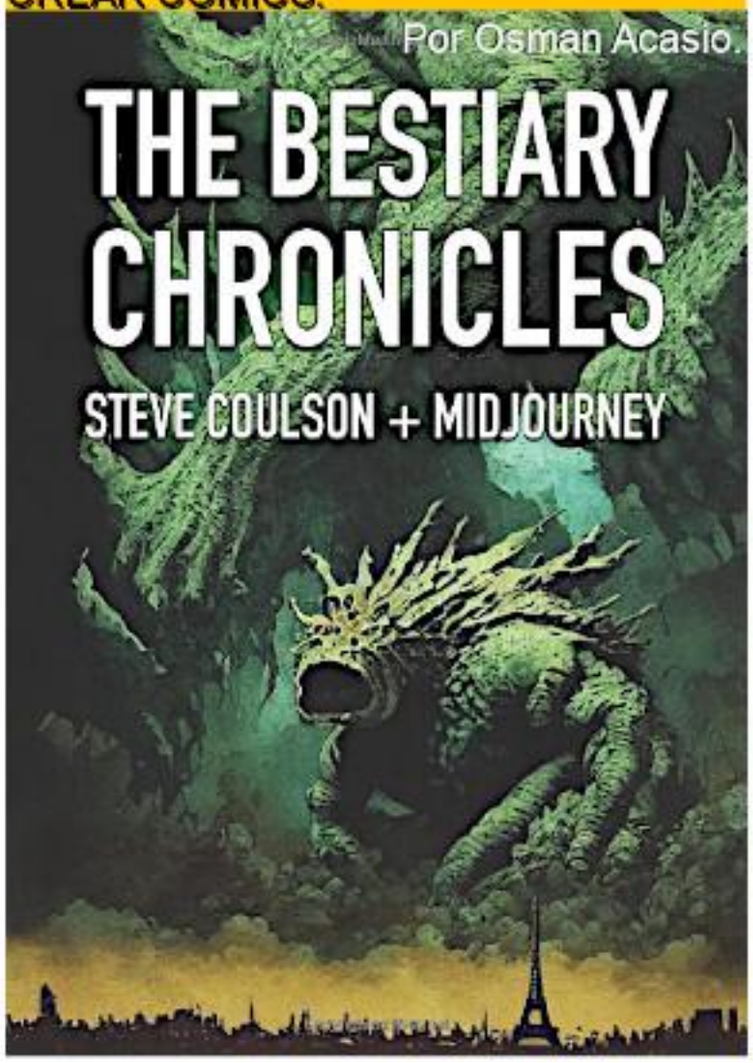
Cuento corto escrito por Jesús Pulido, extraido de su libro e-book Cuentos y eso (2017).

SOBRE EL AUTOR :

Jesús Pulido es un estudiante de artes plásticas, mención medios mixtos, en la Universidad Nacional Experimental de las Artes (UNEARTE). Desenfadado, se describe como "ComicMaker de toda la vida" y escritor aficionado "por ahora ".

LA NUEVA TENDENCIA DE IMPLEMENTAR EL USO DE IA PARA CREAR CÓMICS.

Por Osman Acasio.



La corriente que se viene gestando de las imagenes generadas mediante inteligencia artificial es un movimiento relativamente nuevo para muchos artistas y que sin duda resultará en un gran cambio en como creamos imágenes y contamos historias. En el mejor de los casos, la IA aupará la creatividad humana a nuevos derroteros y nos impulsará a nosostros los historietistas a contar historias de formas que nunca imaginamos. En el peor de los casos, los clientes se declinarán por las máquinas para que les haga el trabajo de forma más rápida y barata. Las implicaciones éticas de esto son enormes, y el impacto directo a la industria de la creatividad está a la par, y cuidado sino más significativo que la introducción de la cámara o del arte digital.

Actualmente, se ha popularizado la generación de imágenes mediante inteligencia artificial con herramientas como DALL-E, Midjourney o Disco Diffusion. Desde entonces, son multiples usuarios y artistas que hacen uso de ellas para realizar todo tipo de creaciones. En lo que concierne al cómic, el apartado que nos ocupa, referente al uso de estas herramientas, lo que si debemos resaltar es que el terreno está aún por pavimentar, y la técnica necesita pulitura inmediata. La tecnología sigue siendo muy joven y quizas el mayor reto para los creadores de cómics ha sido conseguir una estética coherente y lineal durante toda la historia, que permita reconocer a los personajes y las localizaciones, manteniendo una misma gama cromática y una dirección de arte consistente.

Sobre este particular, seguramente quien tendrá bastante que decir es el historietista Steven Coulson, creador de la saga The Bestiary Chronicles, libro de antología publicado en Septiembre de 2022, consistente de tres volumenes (Summer island, Exodus, y the lesson) en donde precisamente se aprecia en esta última (la lección) como la protagonista del cómic luce en las páginas de la historieta, ropas diferentes, rompiendo así la estetica coherente de la narrativa gráfica. Pese a que MidJourney le cuesta mantener una estetica lineal y coherente, el historietista Coulson hace uso de esta herramienta para crear sus obras. Quien se confiesa un asiduo lector de cómic desde los 5 años, y a sus 57, Coulson le ha tomado media centuria crear su propio cómic, a pesar de no saber dibujar, gracias a Midjourney, tal como lo cuenta en su cómic Summer Island.

"El problema siempre ha sido: no puedo dibujar, lo cual es un pequeño revés en un medio visual. Y no tuve ningún colaborador artístico amistoso que confiara en mí lo suficiente como para asumir un proyecto como este (sabiamente). Pero ahora está MidJourney, uno de los nuevos generadores de imágenes de inteligencia artificial. Todas las ilustraciones de esta historia fueron creadas por MidJourney, en base a las indicaciones escritas que proporcioné, y aunque modifiqué algunas cosas aquí y allá en Photoshop, lo que ves aquí es básicamente lo que obtienes (si lo pides amablemente). "

Cuando Coulson sostiene que la imagen mostrada en su cómic es resultado de la Inteligencia Artificial "si se lo pides amablemente", se refiere a las instrucciones que el artista deja patente en una descripción de textos, y materializada del cotejo que hace la IA de millones de fotos y piezas de arte existentes en la red. En su obra Exodus muestra dos ejemplos de instrucciones dadas a Midjourney para generar viñetas del cómics.

Ejemplo 1

Prompt: "Panel de cómic book de una hermosa fémina africana astronauta

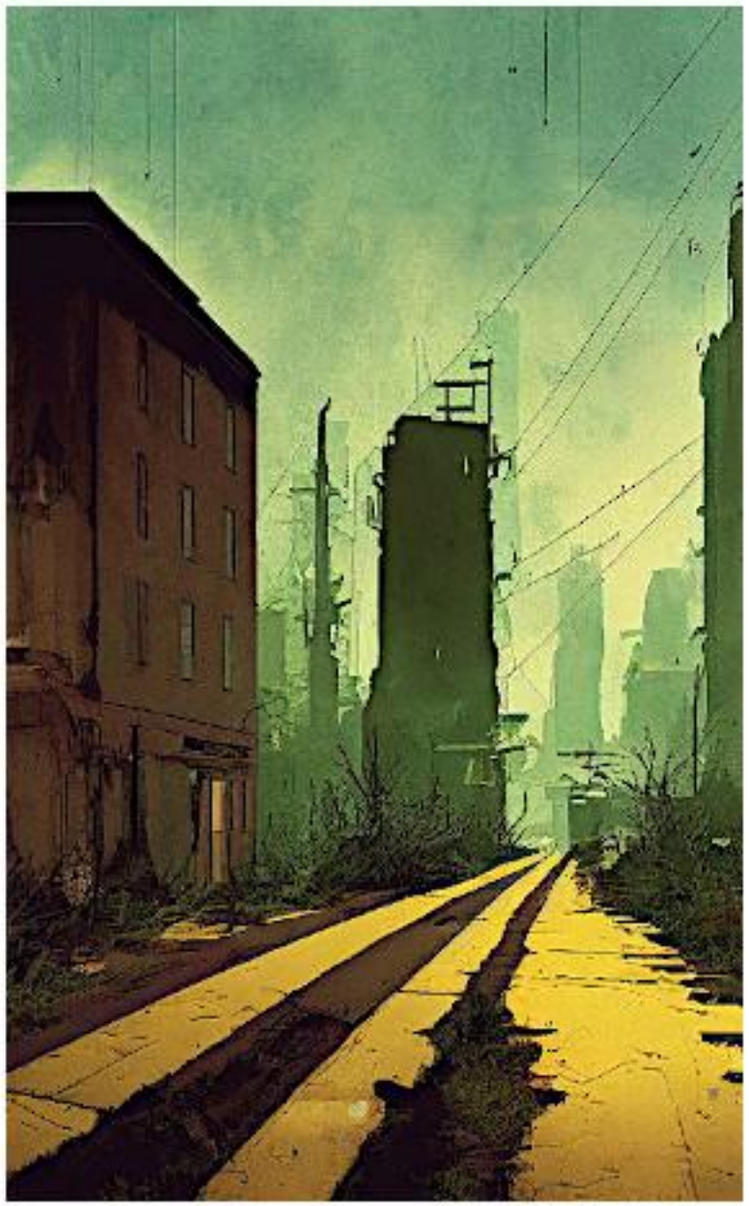
de la NASA, cinemática de la película interestelar, verde olivo y sepia y teal tritone impreso tipo color de agua en papel."

Imagen generada por Midjourney resultado de las instrucciones dadas:

Ejemplo 2.

Prompt: " Panel de cómic book de una calle de un Londres post-apocaliptico, cubierto de vegetación, verde oliva y sepia y azul teal tritone impreso tipo color de agua en papel."

Imagen generada por Midjourney resultado de las instrucciones dadas:



Con la saga The Bestiary Chronicles, un libro de antología del género ciencia ficción tipo Kaiyú, Coulson deja patente el uso de IA para crear historietas, escrita y diseñada para mostrar el potencial de esta nueva tecnología en el arte narrativo secuencial. Para exodus por ejemplo, un cómic de 40 páginas, su autor le tomó alrededor de cuatro semanas en su elaboración, empleando su tiempo libre. El historietista de 57 años, novel en el campo creador del noveno arte, revela además que en la producción de sus primeros cómics, se valió del "Método Marvel", desarrollado originalmente por Stan Lee y Jack Kirby.

A la pregunta de si algún día Midjourney llegará a remplazar a los artistas de cómics, Coulson responde categóricamente que eso no pasará. Estos genios (los historietistas) tienen un ojo para la composición dramática y la narrativa dinámica. Cosa que duda lleguen las máquinas a aprender algún día. Referente a la saga de antología The Bestiary Chronicles, de Steven Coulson, se encuentra disponible en Amazon.com en versión tapa dura y tapa suave. Tambien puede descargar los tres cómics por separado en formato digital totalmente grátis en su portal oficial. Altamente recomendado a los amantes de la ciencia ficción y las historias de monstruos Kaiyú.

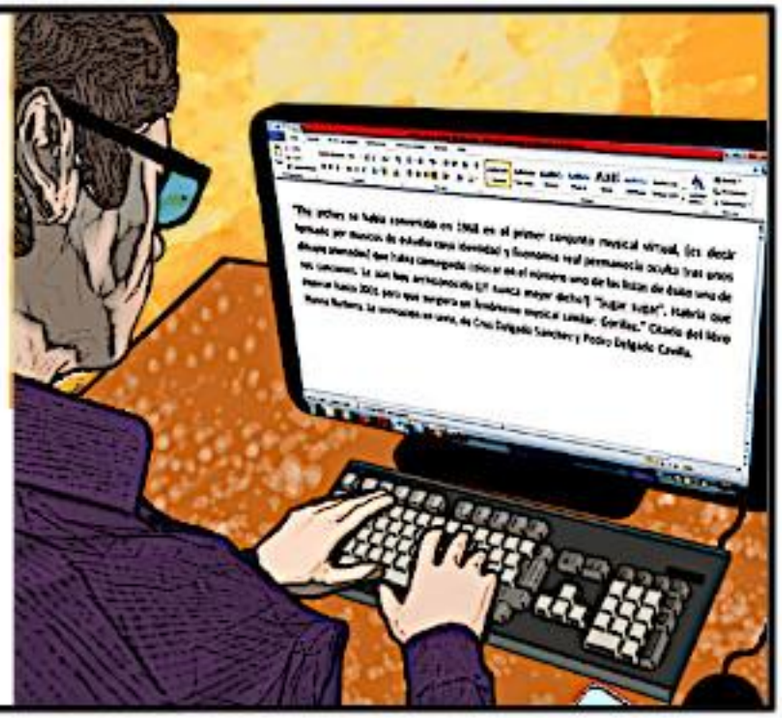
THE MIGHTY
GOLGOTH
KAIJU
FROM THE SILENT DEPTHS
RAMZAM
DEVOURER OF WORLDS

REBULLONES ZETA

CAPÍTULO 8:
ESCRIBIENDO SOBRE REBULLONES ZETA.

CREADO, GUIONIZADO E ILUSTRADO POR:
Osman Acasio.

EN EL NÚMERO ANTERIOR, JUAN, EL PADRE DE ANABELA, ESCRIBE UN ENSAYO ANTROPOLÓGICO QUE CONTEMPLA UNA RETROSPECTIVA AL FASCINANTE MUNDO DE LAS BANDAS VIRTUALES, INSPIRADO PRECISAMENTE EN LA BANDA QUE INICIÓ TODO: REBULLONES ZETA.
SOBRE ESTA BANDA ESCRIBE JUSTO AHORA.



REBULLONES ZETA IRRUMPE SORPRESIVAMENTE EN EL PANORAMA INTERNACIONAL CON SU MÚSICA PEGADIZA, SUS ACORDES ESTRIDENTES, SUS COMPOSICIONES EXPRESIVAS Y SUS COMPLEJAS Y PROFUNDAS LETRAS, DESDE CÍNICAS CANCIONES DE AMOR, HASTA HIMNOS PARA VENDEDORES AMBULANTES.

MOMITO

LA PONGA

MOTO

YAYA

POMPA

LA COMBINACIÓN DE SKA, METAL, PUNK Y NEOFOLKLOR SE LOGRA A LA PERFECCIÓN POR ESTA BANDA, QUE ARRASA EN VENTAS.

LA RASPOSA VOZ DE SU VOCALISTA MOTO RELATA HISTORIAS DE TRAICIÓN, DOLOR Y PÉRDIDAS, NARRADA Y DECORADA CON FÉRREAS METÁFORAS.

CANCIONES BIEN ACOMPAÑADAS CON UNA GUITARRA INCREIBLEMENTE ESPESA EJECUTADA POR EL VIRTUOSO POMPA Y SECUNDADA POR LA TALENTOSA YAYA.

CON RITMOS Y TONADAS DE LA PONGA EN EL TECLADO QUE SE QUEDAN GRABADAS EN TU MAPA CEREBRAL.

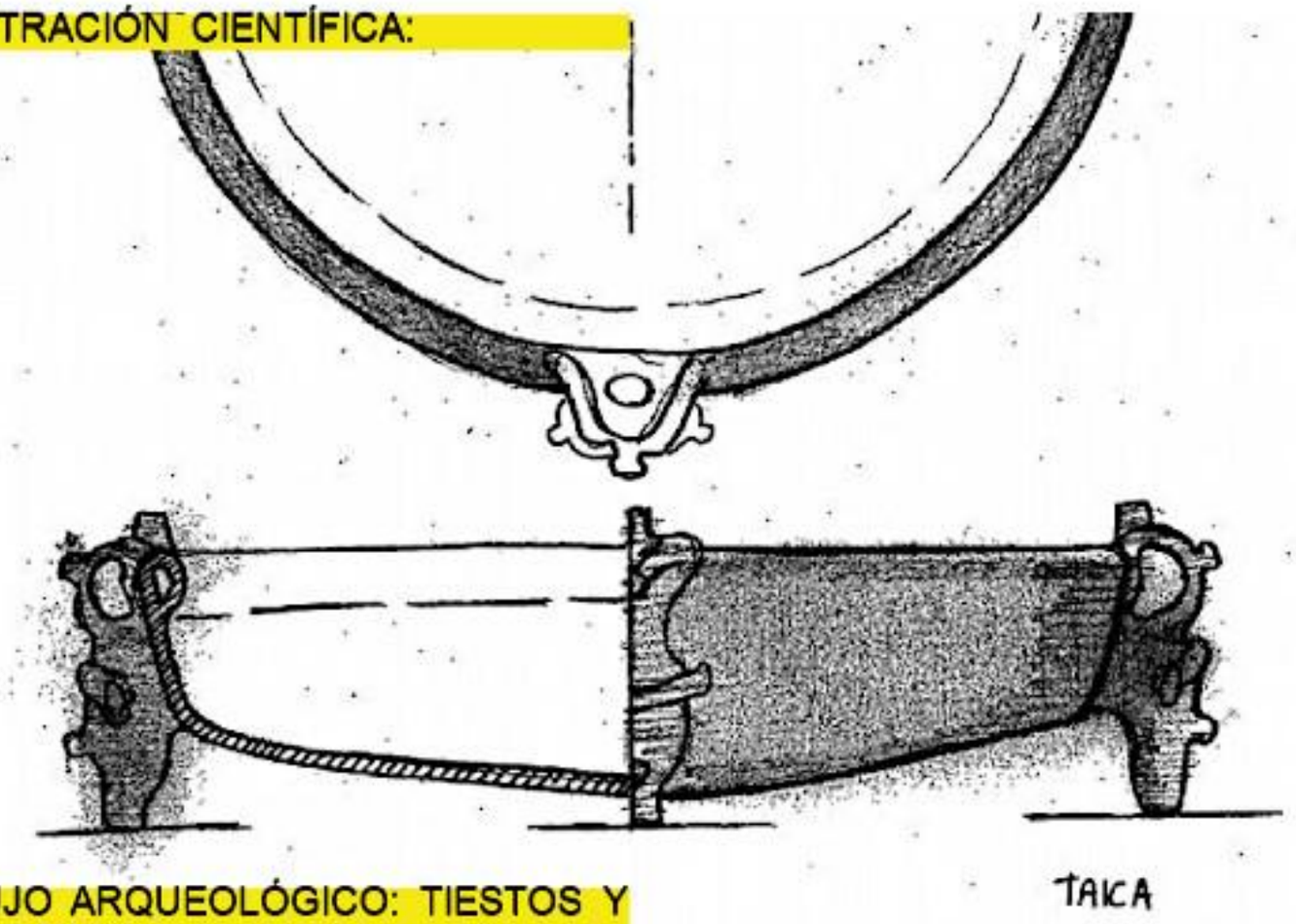
UNA BANDA VIRTUAL SIN IGUAL.

PRESENTANDO ALBUMES ÉXITOS COMO DEMENCIALES BUITRES PARANOICOS, LA RESACA DEL SILBÓN, ERRANTES EN LA NIEBLA Y SU MEGAHIT LAS CARICATURAS DE RAYMA APESTAN.

PRÓXIMA ENTREGA: ENSAYO FINIQUITADO.

Cómic de autor: Rebullones Zeta
Acasio

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA:



TAICA

DIBUJO ARQUEOLÓGICO: TIESTOS Y FIGURAS

Por Enrique Acasio.

Nuestra hermosa Ciudad Capital del Estado Falcón, Coro fue designada como Patrimonio Cultural Mundial en resolución de la XVII sesión del Comité del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural, adscrito a la UNESCO, promulgada en Cartagena de Indias el 9 de diciembre de 1993. Este decreto cultural mundial ha entregado el merecido reconocimiento a la ciudad histórica de Coro. A raíz de ello el estado ha promulgado una serie de políticas en función de elevar los conocimientos, saberes, lecciones aprendidas y mejores prácticas para preservar el inmenso legado histórico, fuertemente auspiciada por la Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda UNEFM, la cual, con mucho orgullo soy docente. Desde talleres para la conservación de muebles históricos, hasta estudios arquitectónicos de fachadas coloniales. En todos estos años la acción protectora y conservadora de estas políticas se han extendido a manejar otros temas y puntos de interés como lo son, la arqueología, la paleontología y los estudios del arte rupestre. La UNEFM ha promocionado diferentes diplomados, maestrías y doctorados sobre estos interesantes temas. Así, en el año 2013 se realizó el Diplomado en Investigación y Conservación Preventiva del Arte Rupestre. UNEFM. Coro. 2013 y el Diplomado Internacional Investigación, Gestión Social y Conservación Preventiva del Arte Rupestre en 2017. Ambos diplomados pude cursar y finalizar satisfactoriamente. También recientemente se realizó un doctorado: Pedagogía de la Antropología y la Arqueología en Venezuela en la Universidad Politécnica Territorial "Kléber Ramírez" (UPTM) de Mérida, convenio UNEFM- UPTM. Entre sus diferentes módulos destacaron los estudios de Arqueología y el tratado de la cerámica originaria. Esto me ha permitido profundizar en el estudio de nuestra alfarería originaria y como realizar su debido registro. La presente columna pretende realizar una pequeña pasantía por las técnicas de ilustración sobre tiestos y figuras originarias que hemos trabajado, tanto en trabajo de campo como de laboratorio.

Se entiende por Dibujo arqueológico la ciencia y el arte de ilustrar los restos encontrados en yacimientos arqueológicos; vasijas, botellas, tiestos, vasos, cuencos, herramientas, instrumentos musicales, figurinas, entre otros. Estos se dibujan para su estudio y publicación. En esta entrega abarcaremos la técnica del dibujo de tiestos y figuras. Algunas ilustraciones mostradas en la columna fueron extraídas directamente de un trabajo de investigación realizado en un pueblito rural en la sierra Coriana llamado Taica, proyecto realizado en conjunto con profesores de la UNEFM y la Universidad Bolivariana de Venezuela. UBV. Cabe destacar que iniciamos nuestro estudio en dicho lugar por ser considerado un verdadero yacimiento arqueológico, ya que en las cercanías del pequeño pueblo rural se encuentra un antiguo cementerio indígena. Es

Es común encontrar aflorado en su superficie restos, e inclusive piezas arqueológicas enteras, vasijas fúnebres, cuentas de collar, hachas líticas, pesas de redes para pescar elaboradas de rocas perfectamente tratadas y modeladas, pintaderas, entre otras.

Iniciamos con la alfarería originaria, los tiestos deben ser dibujados de una manera sistematizada y concienzuda, que con una sola ilustración nos permita entregar información relevante de dicha pieza en estudio, sin obviar nada: Forma y volumen, textura, grosor de sus paredes, dimensiones y sus respectivas decoraciones, bien sea pictórica o modelada. Esta precisión debe ser rigurosa ya que se realizan estudios cronológicos de las piezas mediante los estilos cerámicos. Es decir, los debidos análisis estilísticos pueden ayudar a definir la época histórica de cuando fue confeccionada la pieza. Un estudio magistral profundizado por el maestro José María Cruxent, en todo el territorio nacional, el cual tributó en algunos magníficos ejemplares; los que recomiendo en su profunda lectura son los libros Arqueología Cronológica de Venezuela Vol. 1 y 2, (1) (ambos ejemplares reposan en mi biblioteca y son de constante consulta) y un pequeño libro de lectura ligera, muy práctico de título: Notas Ceramología. (2). Cabe destacar que en dicho texto, en la página 195 aparece un método de registro del perfil de los tiestos aborígenes mediante una herramienta pantógrafo, la cual me gustó por ser una herramienta de precisión, y por ello quise incluirla en el presente estudio.

En la ilustración científica de vasijas y tiestos se pueden emplear diferentes metodologías para ello, en esta oportunidad explicaremos tres técnicas; el dibujo analógico tradicional, el analógico auxiliado con un pantógrafo y el método de fotogrametría digital. En lo personal considero que esta última entrega una mayor precisión en los registros arqueológicos, aunque es recomendable trabajarlo de forma mixta; digital -tradicional dado que el bocetado a mano alzada entrega ese complementario estilo artístico. Iniciamos con el dibujo analógico tradicional.

DIBUJO ANALÓGICO

1.- Se debe realizar un dibujo en corte o sección media, es decir, se debe presentar la pieza arqueológica como si se le hubiese extraído una cuarta parte de su forma volumétrica con el sencillo propósito de observar, en una sola vista, tanto la forma exterior como interior de la pieza.

2.- Debe presentar muy claramente su eje central o de simetría de la pieza. En el lado derecho de ella debe aparecer la parte exterior mostrando, si los posee, detalles de ornamentos y pinturas, mientras que en la izquierda debe visualizar el interior del mismo, así como la forma exacta del perfil del tiesto; grosor, curvatura entre otros.

3.- Si es posible, se recomienda trabajar el dibujo a escala natural, es decir a proporción 1/1. Claro está, que eso sólo dependerá del tamaño de la pieza a representar. Si el recipiente es de grandes dimensiones se debe trabajar a escala reducida; 1/2, 1/5, 1/10. Lo que debe quedar bastante claro acá, es que indistintamente del dimensionamiento de la pieza a dibujar se debe realizar totalmente proporcional, es decir, respetando religiosamente sus medidas.

4.- Para obtener todos los parámetros del perfil se puede recurrir a una escuadra fijada a la mesa y se toman valores cada 5mm o 10mm mediante otra regla graduada. Siempre debe dibujarse primeramente el eje de simetría, luego viene el ancho de la base y por último el ancho de la boca del tiesto. Con estas tres líneas referenciales comenzamos a traspasar las respectivas medidas hasta lograr crear el perfil exterior o línea de contorno de la pieza.

5.- Con una hoja transparente o lámina de calco copiamos la mitad del perfil dibujado y luego traspasamos su otra mitad en el dibujo hasta completar la forma.

6.- Ahora viene la parte más comprometida del proceso, comenzar a tomar las medidas internas para lograr perfilar la línea de contorno interna, también trabajando con el criterio de medidas a cada 5-10 mm del perfil.

7.- Finalmente con lápices más blandos comenzamos a detallar los aspectos mínimos de la pieza; pinturas, modelados, incisiones, figuraciones y apéndices, entre otros.

Ilustración de figurina femenína arcilla gris modelada con engobe blanco. Altura 16 cm. Colección Sociedad Amigos del Museo Diocesano. Coro.

DIBUJO ANALÓGICO AUXILIADO CON PANTÓGRAFO

Primeramente debemos definir o explicar que es un pantógrafo, se trata de un instrumento trazador el cual permite copiar perfiles en sus tres proporciones posibles; escala natural, aumento y reducción. El tiesto a ser dibujado se coloca fijo en una base especial y el usuario mediante una punta de contacto recorre el perfil de la vasija, el sistema articulado trasmite la serie de movimientos y replica el perfil mediante una punta trazadora la cual la calca en una hoja de dibujar previamente instalada para tal fin mediante un lápiz u punta trazadora. Hasta la fecha no he tenido la oportunidad de dibujar los perfiles mediante esta innovadora técnica. Quería traerla a colación por si alguien estaba interesado en su aplicación.

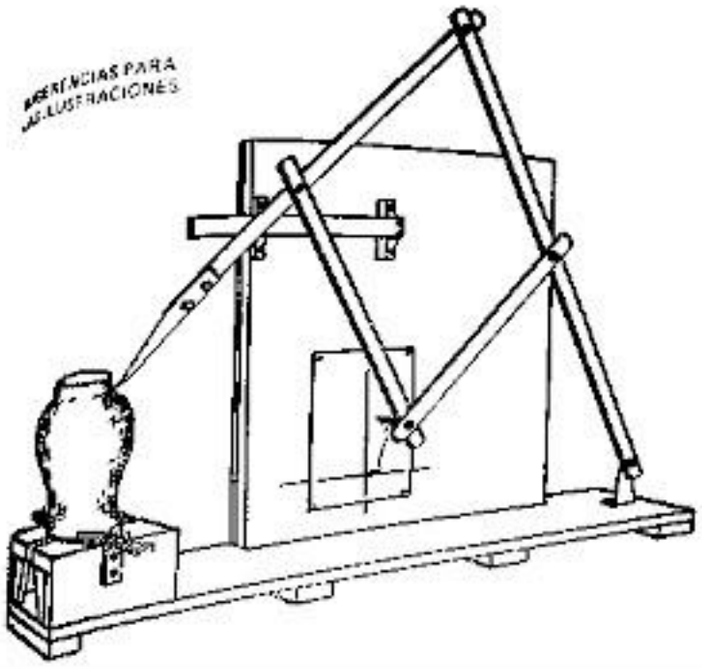


Figura superior: Representación de un pantógrafo dispuesto para dibujar el perfil de una vasija.

MÊTODO DE FOTOGRAMETRÍA DIGITAL.

La considero el método más preciso y básicamente consiste en fotografiar la pieza a dibujar con una debida escala referencial al lado.- preferiblemente una regla graduada.-, luego dicha fotografía es exportada a una aplicación CAD (Dibujo Asistido por Computadoras) para comenzar a delinear en una capa o layout la mitad del tiesto, trabajando prácticamente los mismos criterios que la técnica artesanal. Aplicar mediante el CAD la función copia espejo (mirror) y completar el contorno de la pieza. (3). Luego trazar los detalles de grosor de pared y elementos decorativos. Algunas ilustraciones científicas están presentes en esta columna aplicando el método propuesto para demostrar la capacidad de registro y precisión.

Figura superior: Fotografia de autor del artículo sosteniendo un tiesto indigena, presto a ser dibujado. Colección CIAAP-UNEFM.

Tiesto indigena a ser dibujado. Vista frontral, vista lateral y vista posterior de la pieza alfarera.

NOTAS:

(1) Arqueología Cronológica de Venezuela. J, M. Cruxent / I. Rouse. Vol. 1y 2. Editorial Armitano. (1982)

(2) Notas Ceramología. J, M. Cruxent. Cuaderno Falconiano 3. Edición UNEFM. (1980)

(3) Ver el artículo: Tiestos en Revolución. Anastilosis Virtual de Vasijas originarias. Página 29 .

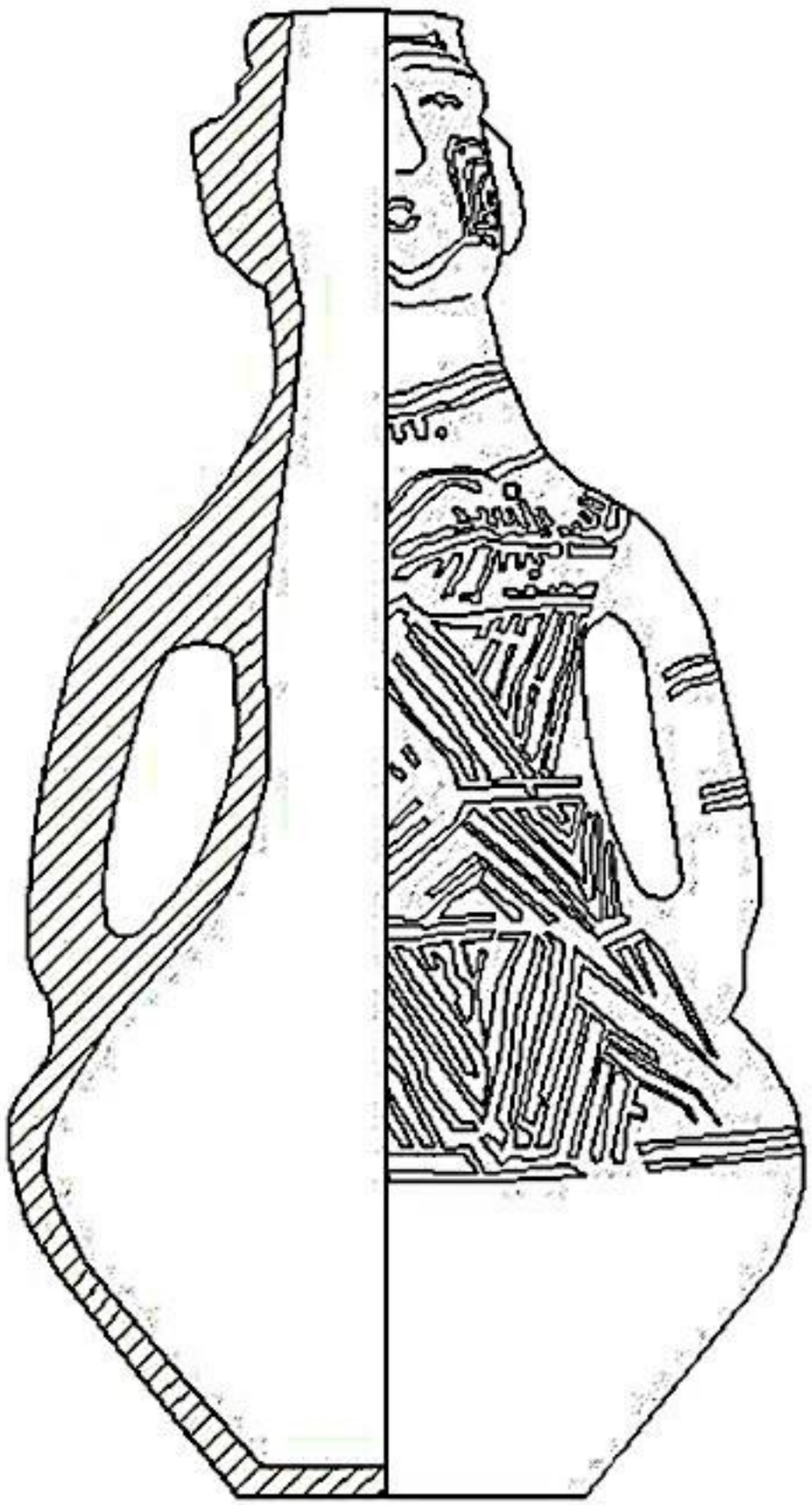
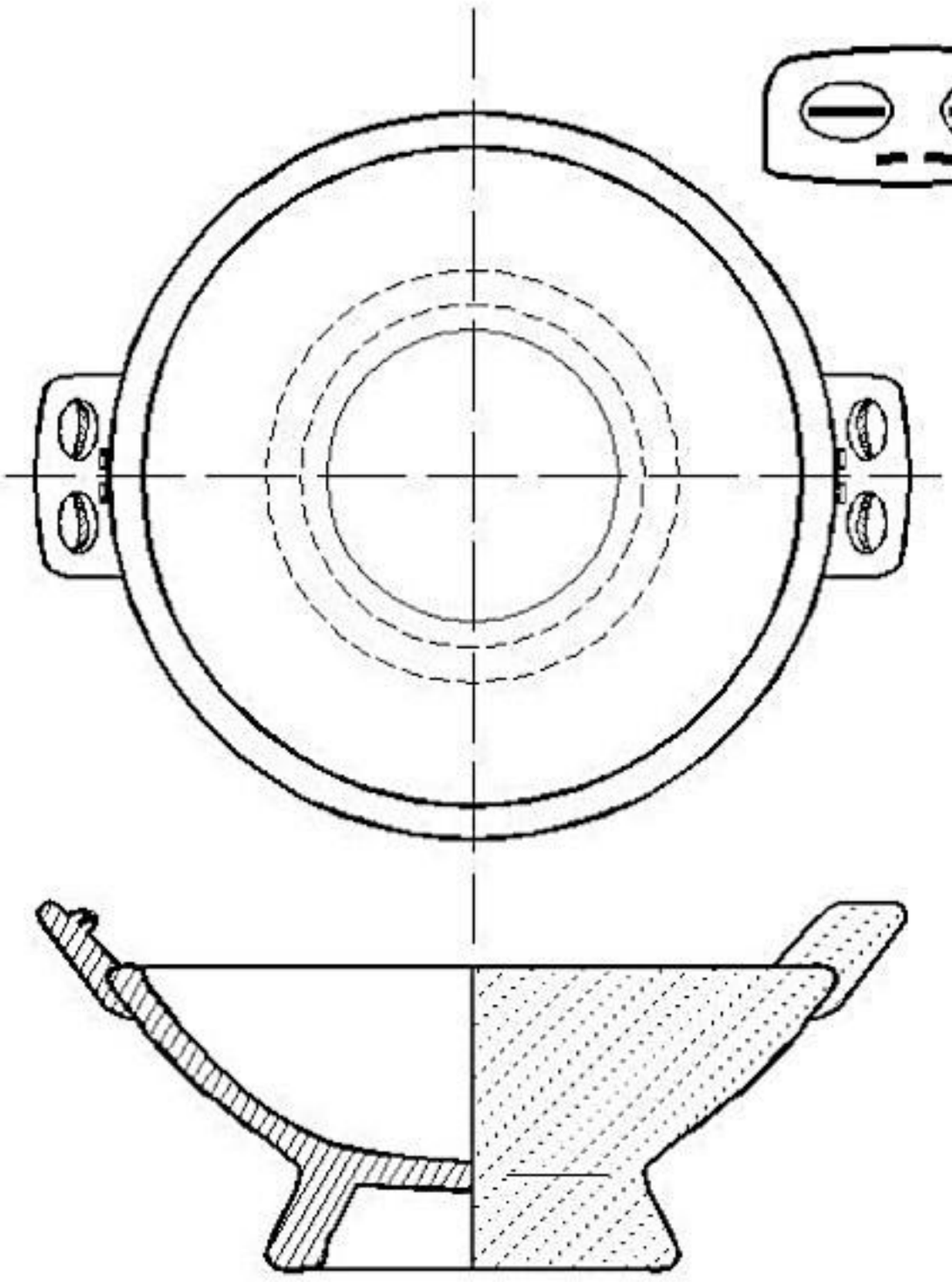
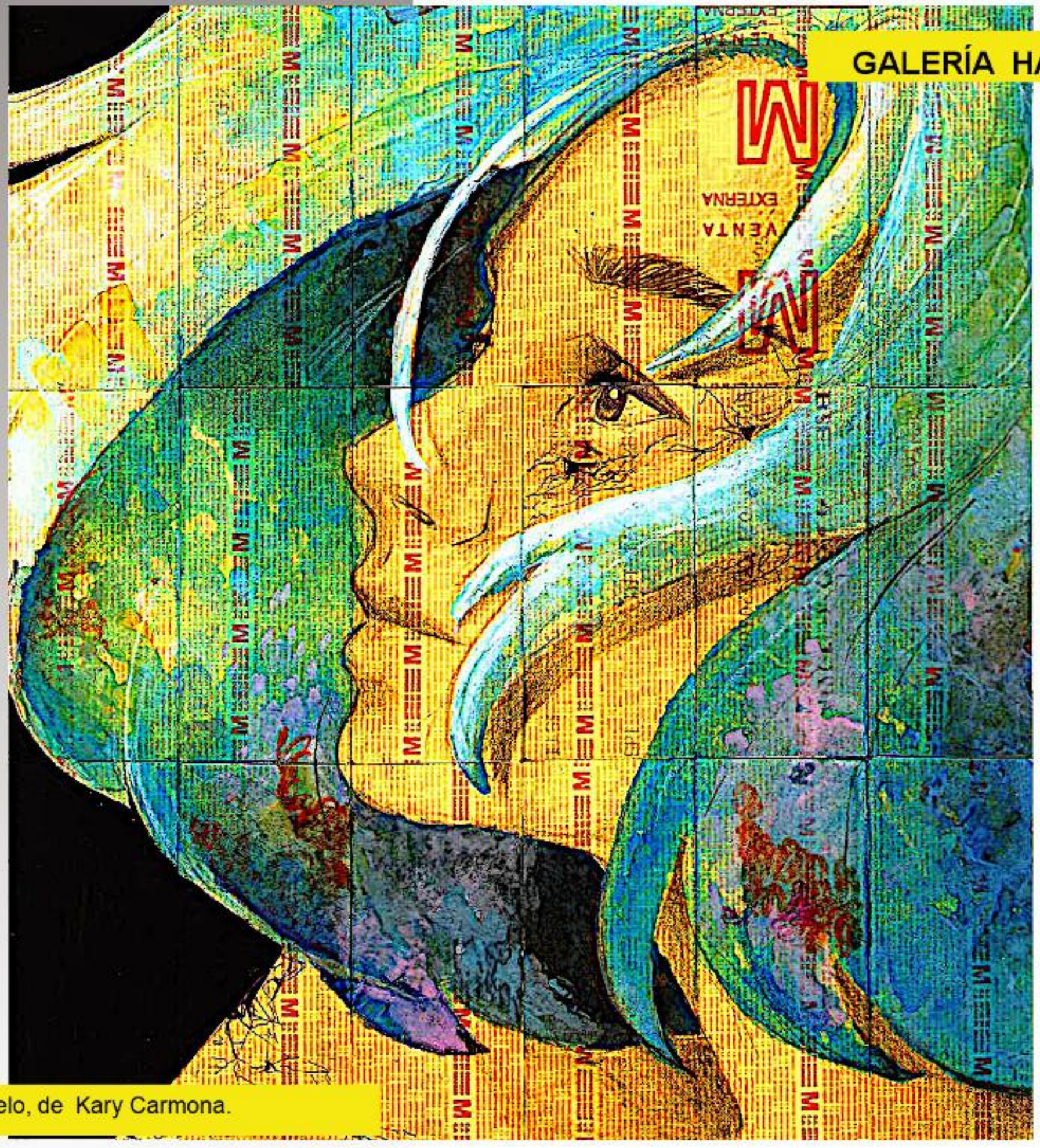


Ilustración de una figurina antropomórfica presente en una botella originaria. Colección CIAAP-UNEFM.

Dibujo arqueológico de un tazón indígena, mostrando una sección o corte medio y vista de planta. Detalle de asa en forma de cabeza.



GALERÍA HALLACO



Cielo, de Kary Carmona.

1 - **"Criaturas del bosque"**, de Rumay-Chian.

2 - **"Viva Venezuela"**, de Oigresd.

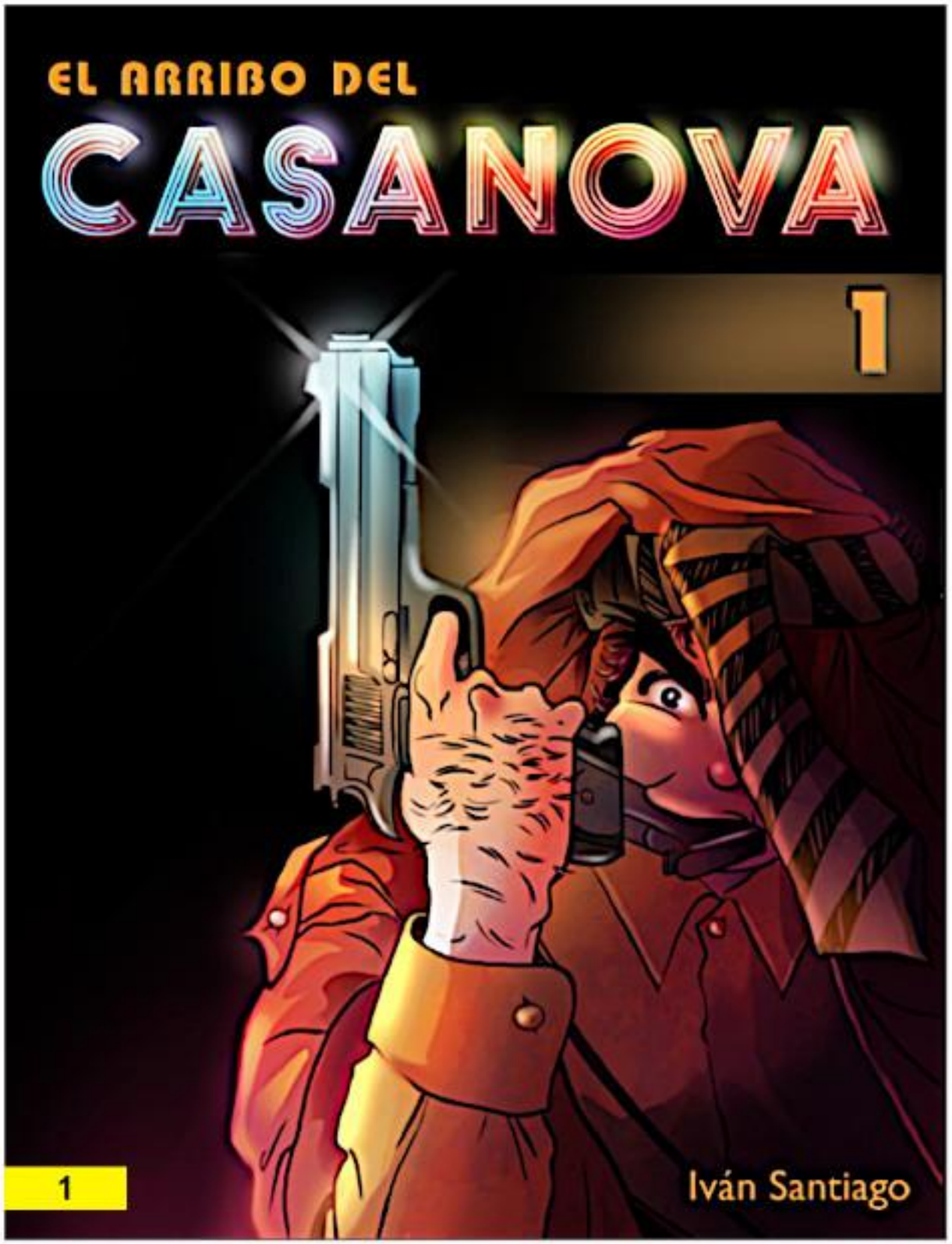
1

2

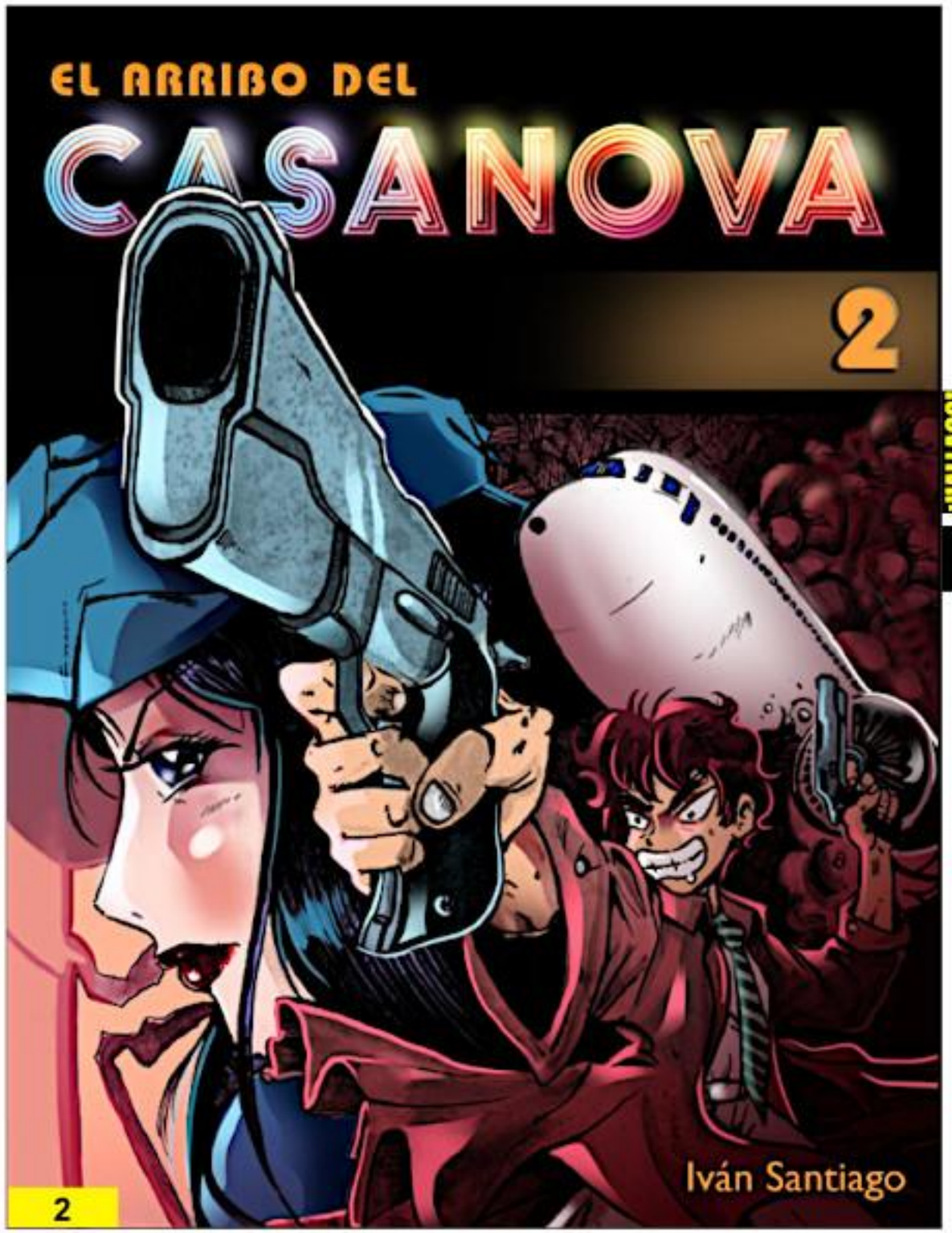
www.reiq.co.uk

1 - **"Muy cerca del ocaso "**, de Raynner Gil.

2 - **"Cultura del imperialismo"**, de Reinaldo Quintero -Reiq.

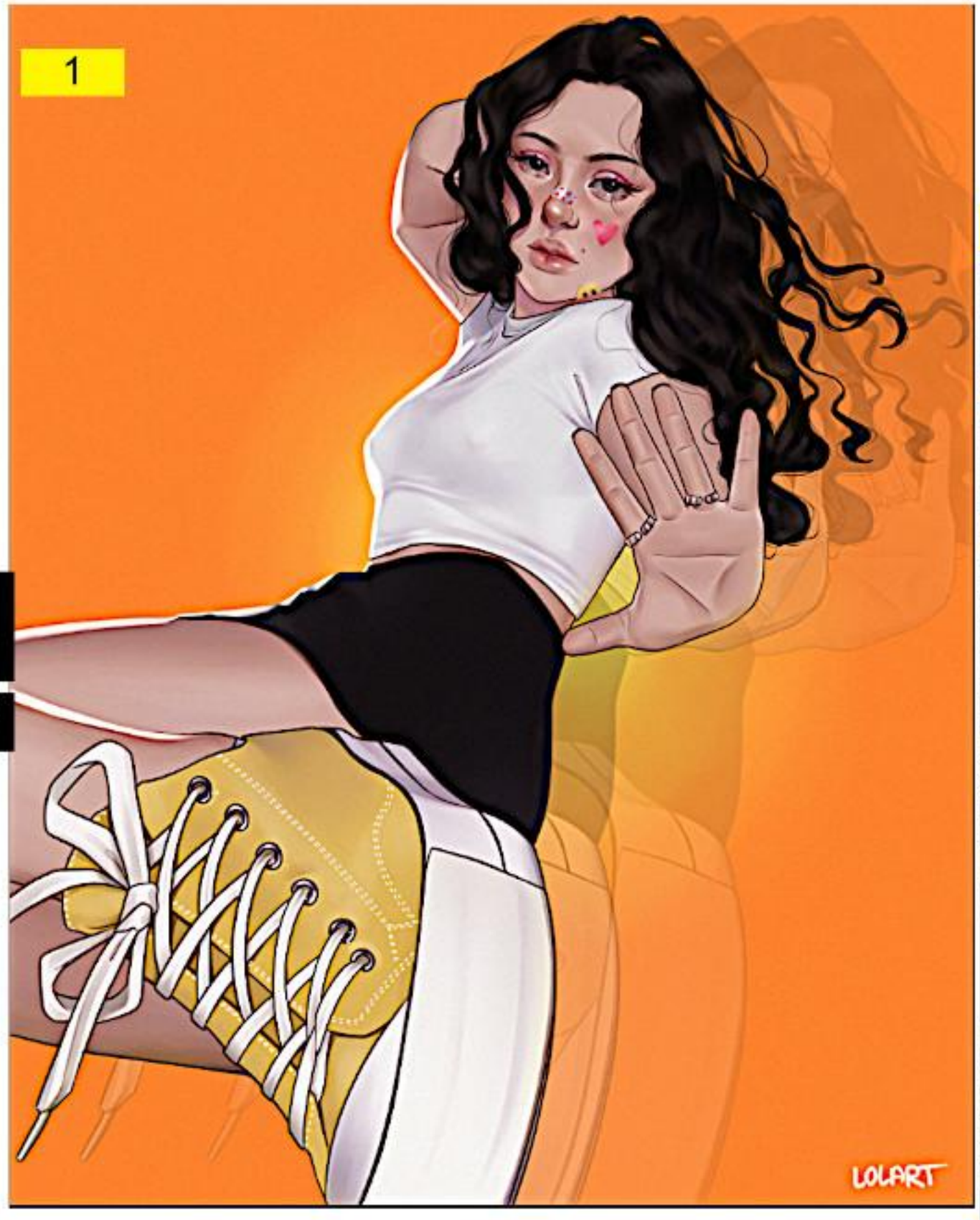


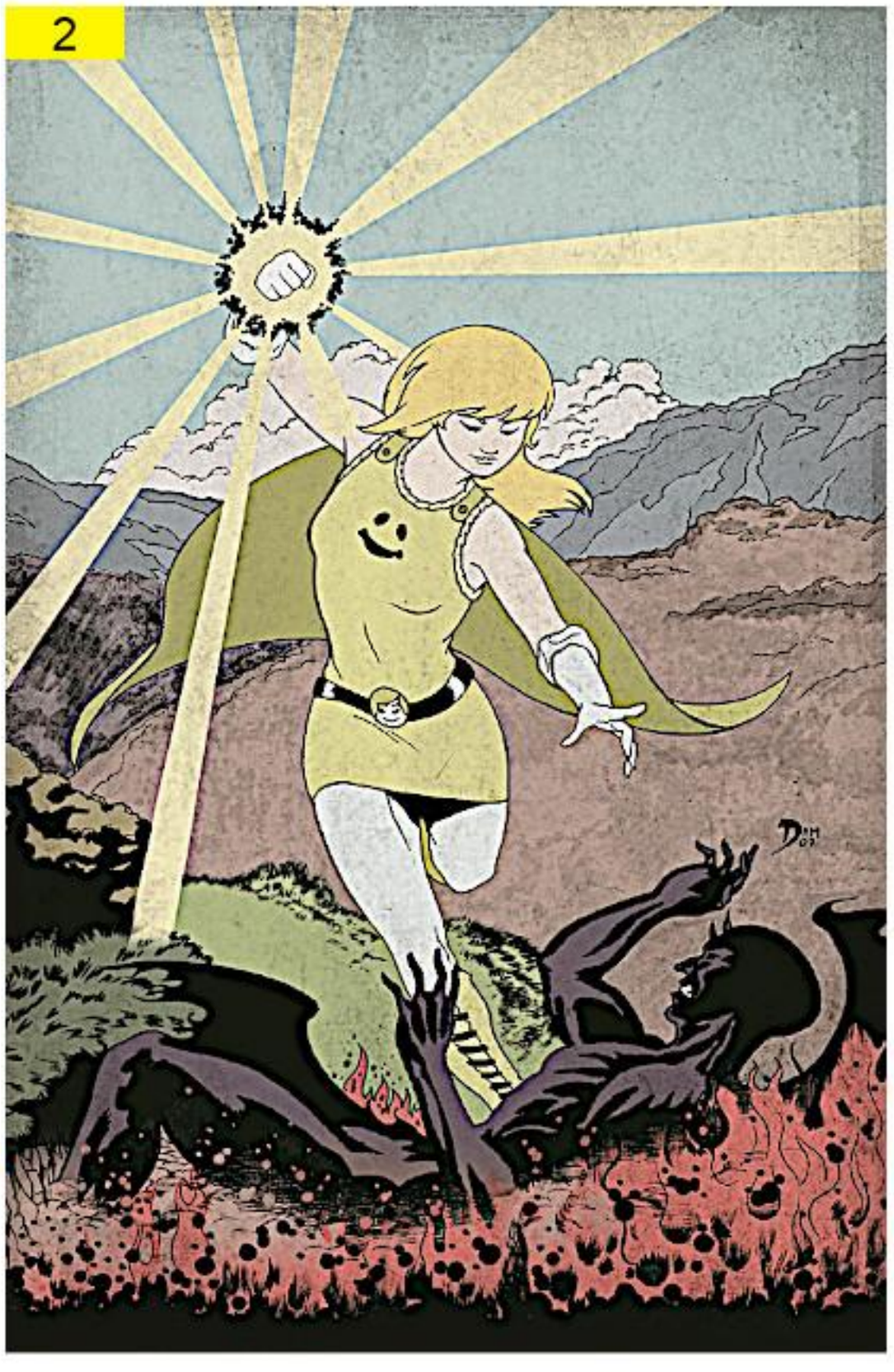
1- Portada del manga El arribo del Casanova. Número 1, de Iván Santiago. 2001-2006.



2- Portada del manga El arribo del Casanova. Número 2, de Iván Santiago. 2001-2006.

GALERÍA HALLACO





1 - **"Mis zapatos favoritos"**, de Simone González - **Lolart**

2 - **"Sonrisa. Estampilla muestra"**, de Alcides Marcano -**DAM.**

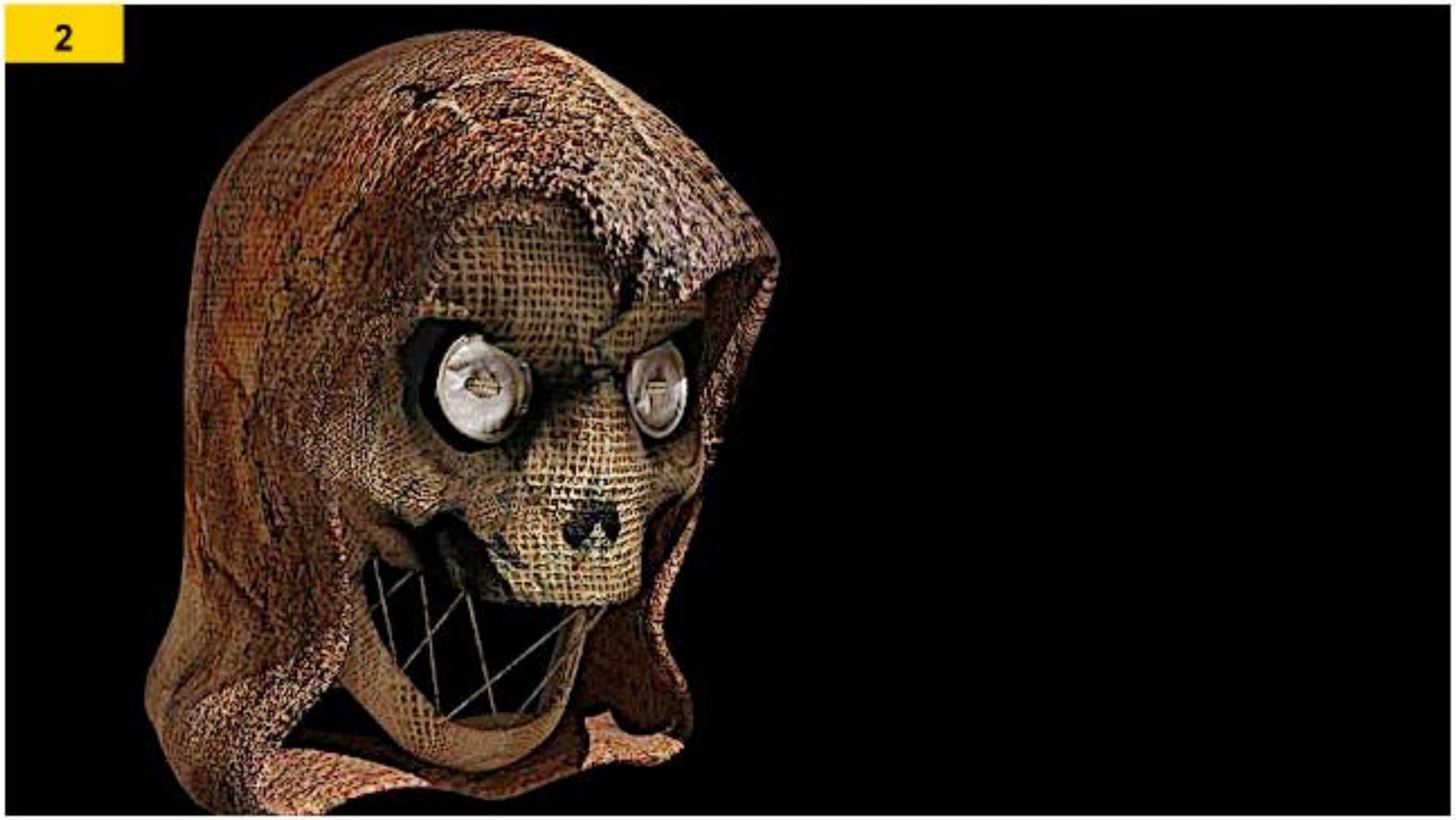
1- **Puño Patriota**, ilustrado por Omar Cruz. Fanart basado en personaje de cómic obra de David Madrid.

2- **Martillo Biónico**, ilustrado por David B. Gallart. Fanart basado en personaje de cómic creado por Osman Acasio.

GALERÍA HALLACO IGC

1

2



1- **"Van monster de Errantes"**, de Glen Fernández - Glen FX.

2- **" Darnet"**, de Anthony González,

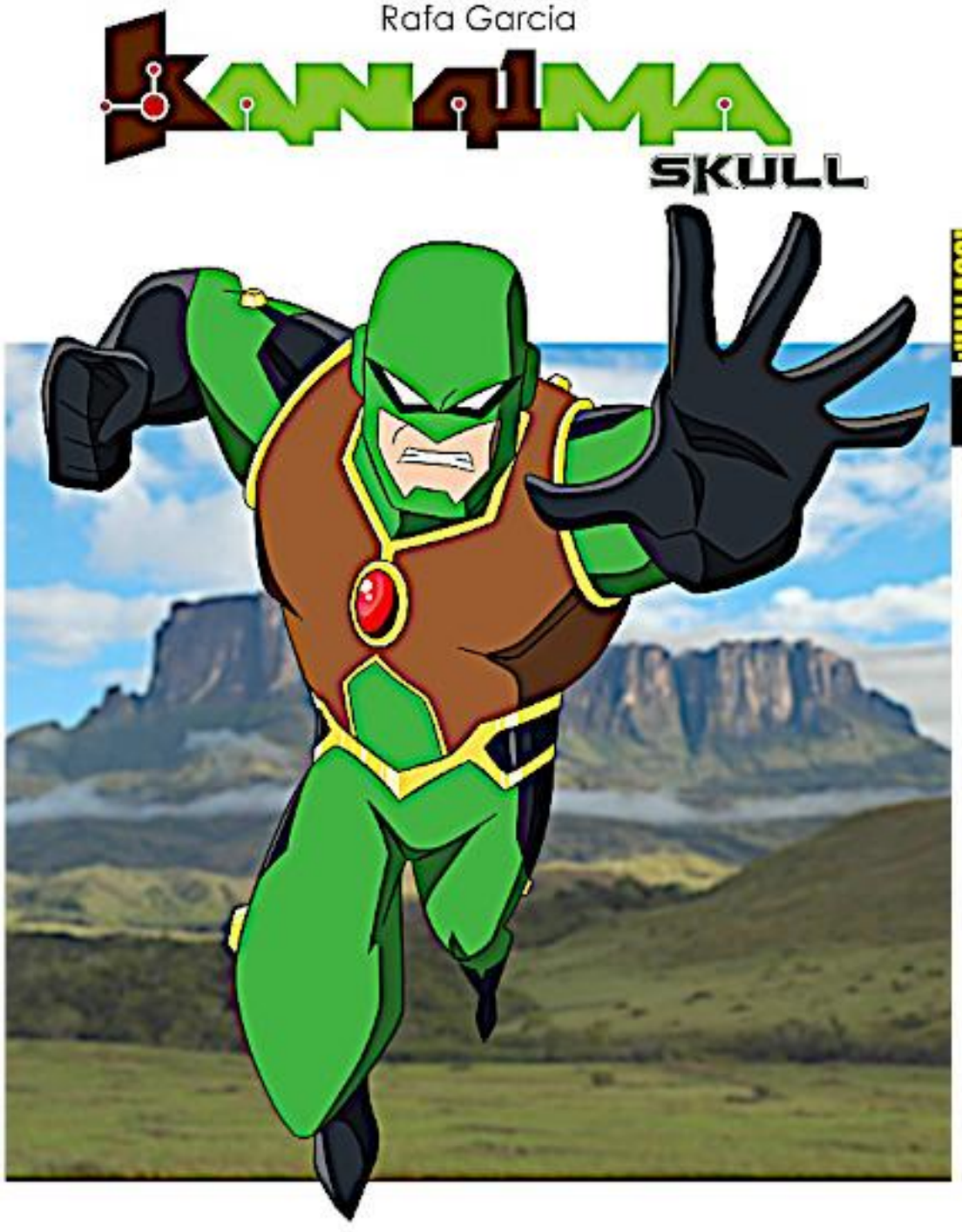
1

** Rodeada de ramas de olivo, se encuentra la india sentada en la piedra, apoya su brazo izquierdo en la anfora de arcilla que vierte agua sobre el cauce del Rio Orinoco..**

1- "La india", de Paola Cabrera -LazyGirl.

2- " Kanaima Skull", de Rafa Garcia.

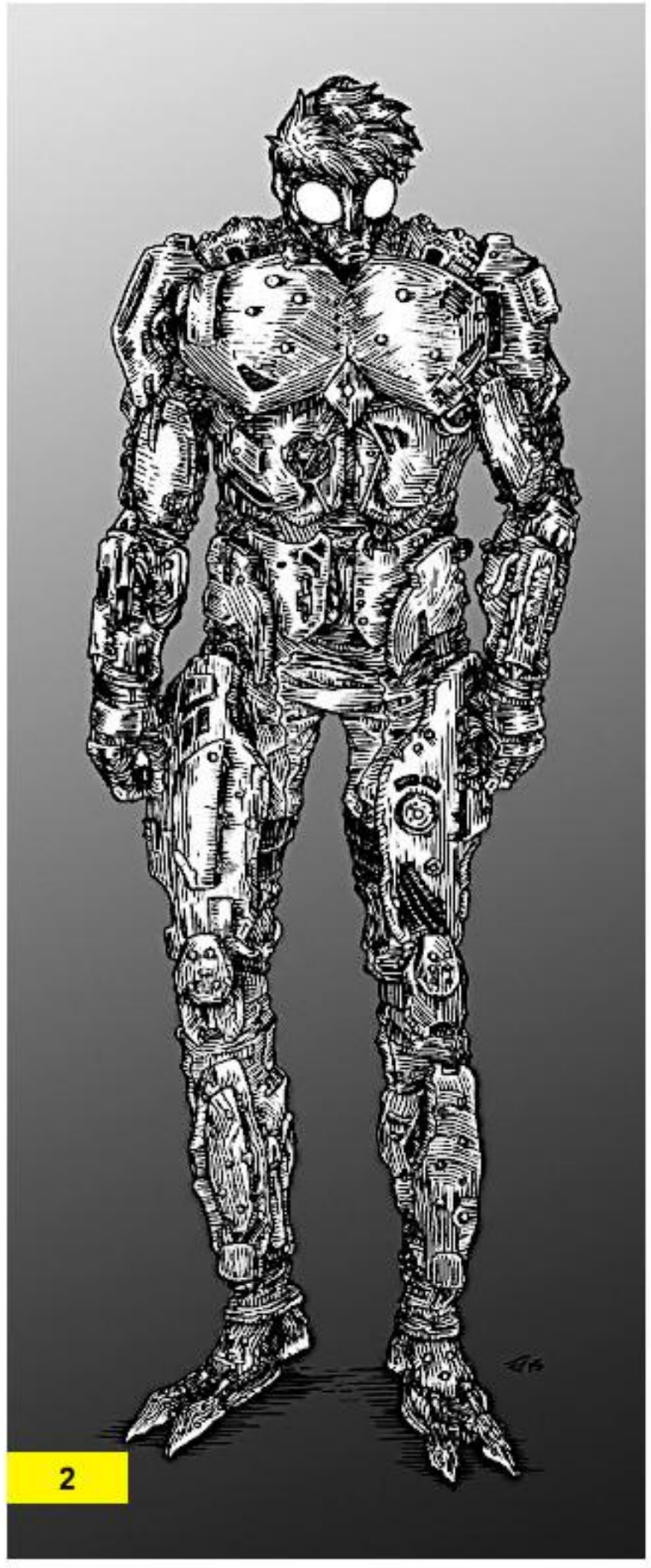
2



GALERÍA HALLACO

1

2



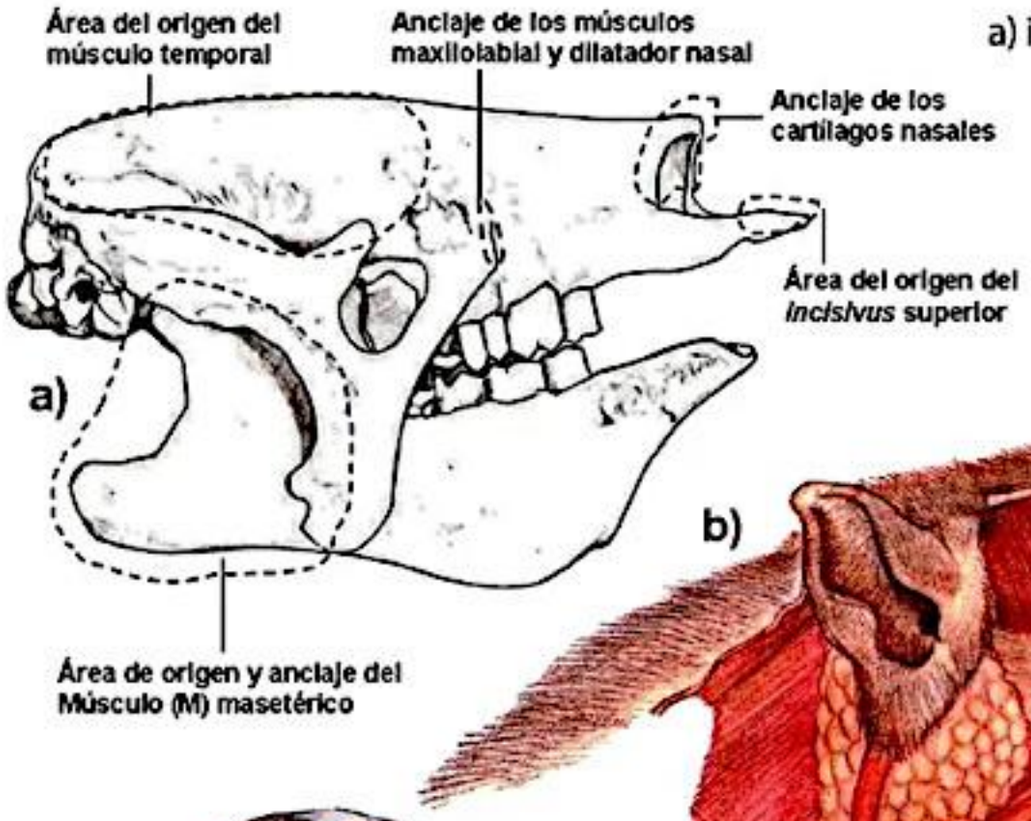
1- "Black Phantasmo" (2015), de John Mulder / Chino DT.

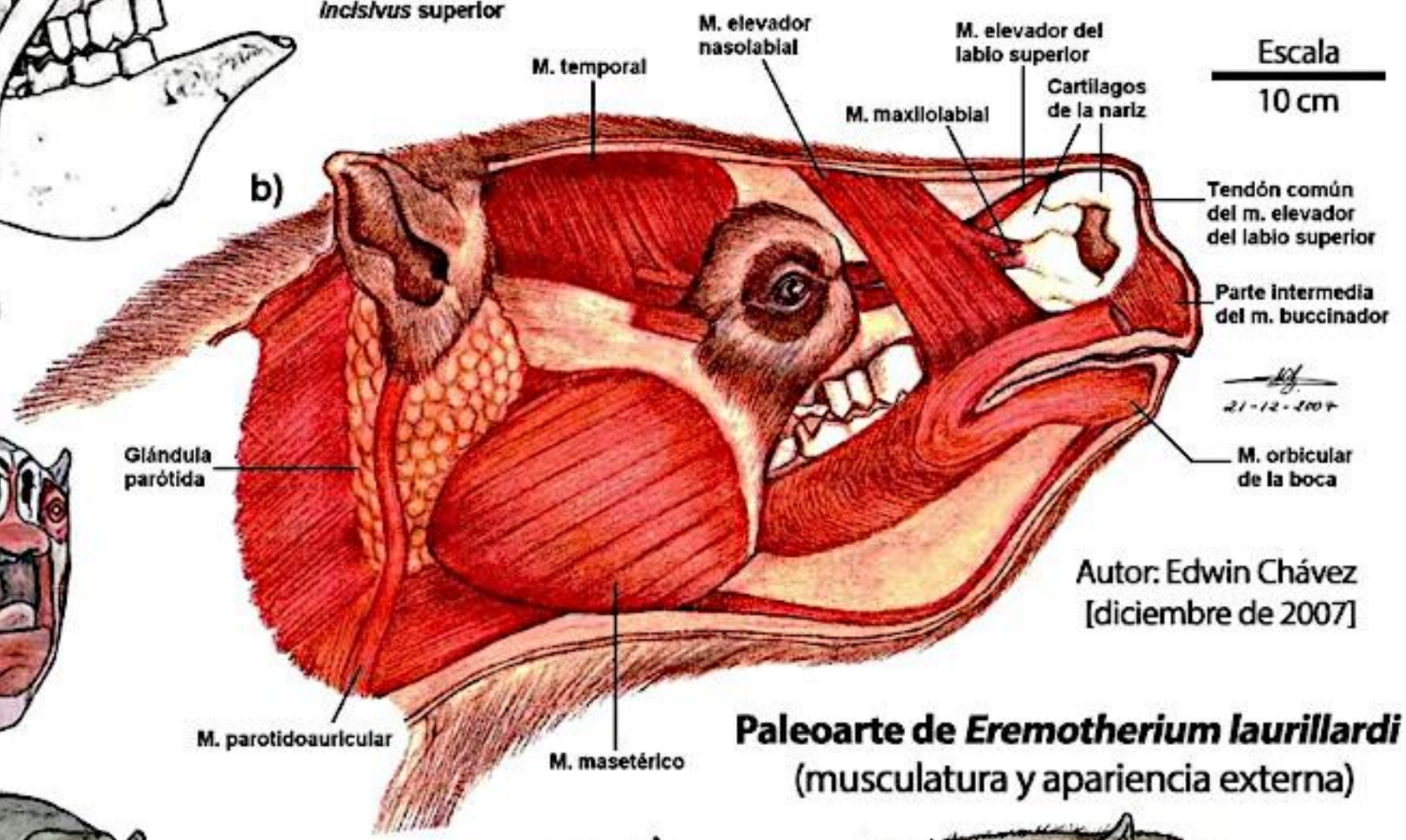
2- "Insecto Nocturno" (2015), de Henry Tobia / José Nieto.

Reconstrucción del rostro del perezoso terrestre *Eremotherium*

a) ilustración del cráneo, mostrando las zonas de anclaje de algulos músculos faciales.

b) interpretación de la musculatura facial en función de las muescas craneales.





Autor: Edwin Chávez
[diciembre de 2007]

Paleoarte de *Eremotherium laurillardi*
(musculatura y apariencia externa)

Autor: Edwin Chávez
[septiembre de 2015]

DISEÑO DE PERSONAJES

Clara de Pan (Pan no Kurea). Personaje creado por Ramón Siverio -Niño Jesús, para su más reciente propuesta gráfica relacionado con relatos de magia y fantasia.

GALERÍA ARTE URBANO.

NUTRIENDO OJOS, de Luis Cues.

100 AÑOS DE HISTORIETA VENEZOLANA

La revista ¡HALLACO! se une a la celebración de los 100 años
de existencia del cómic hecho en Venezuela.